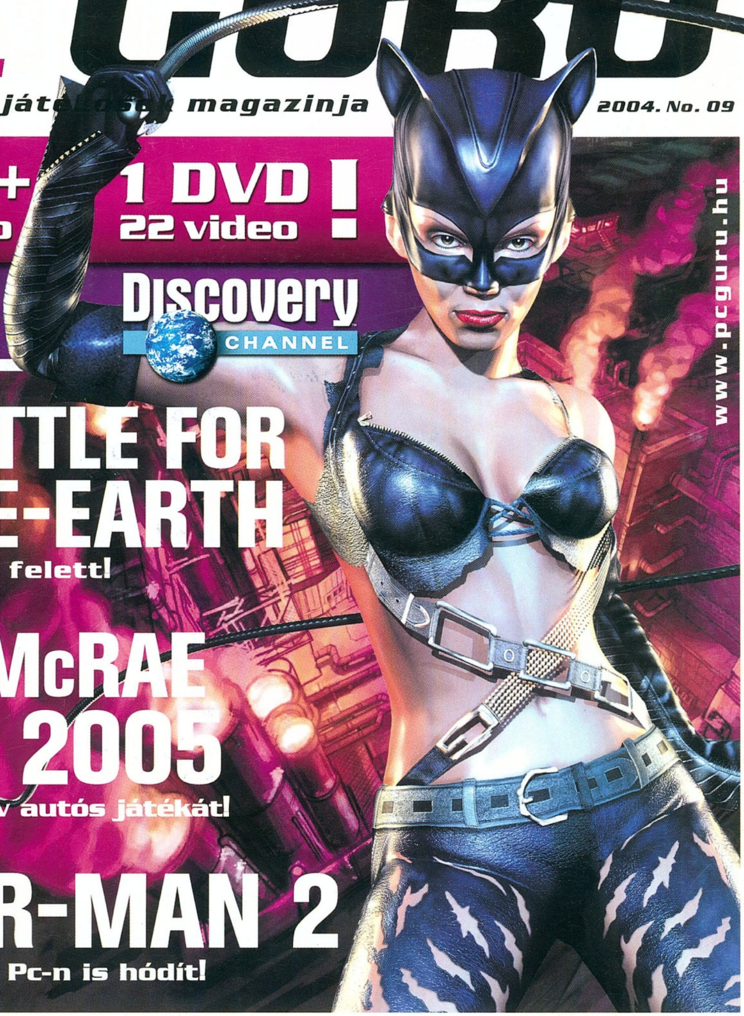
teljes játék a CD-n: RC Cars

PC GURU

a szenvedélyes játékosok magazinja

2004. No. 09



1 CD+ 6 demo

1 DVD 22 video !

Farkasemberek
100 perces film a DVD-n

Discovery CHANNEL

www.pcguru.hu

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Egy játék mind felett!

COLIN McRAE RALLY 2005

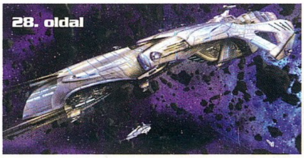
Kipróbáltuk az év autós játékát!

SPIDER-MAN 2

A képregényhős Pc-n is hódít!

32. oldal

SILENT HILL 4
bemutató



28. oldal

NEXUS THE JUPITER INCIDENT
bétateszt

44. oldal

R. BURNS RALLY
bétateszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: A Discovery Channel filmje: Farkasemberek JÁTÉKDEMÓK: Besieger D-Day Kreed Panzers (magyar nyelven!) Spider-man 2 Transport Giant ANIMÁCIÓK: LotR: Battle for Middle-Earth bemutatók és Így készült STALKER Így készült 1-2 UEFA Játékshow összefoglaló Armies of Exigo NFS: Underground 2 Battlefield 2 Call of Cthulhu Driv3r Everquest 2 Rollercoaster Tycoon 3 The Sims 2 World of Warcraft

motorola E398
mp3 lejátszó
sztereó hanggal.
memóriakártya a nagyobb
zene- és képtárhelyért.
hangrobbanás.
diszkófények.
kamera beépített
segédfénnyel.
bluetooth.

www.motorola.hu
wap.motorola.hu
Infovonal:
06-40-200-800

Július 19-től kapható
kizárólag a T-Mobile
üzleteiben!

T··Mobile···

Sziasztok!

Júliusban valószínűleg minden játéklap az uborkaszezonhoz képest is gyengébb játéktermésre panaszkodva kezdi bevezetőjét – mi azonban egy örömteli esemény kapcsán félretesszük siralmainkat. Történt ugyanis, hogy hat év fejlesztési idő után Hancu végre goldba ment, azaz augusztusban végleg elvesztve józan ítélőképességét beadta a derekát Katikának. Az esküvőn természetesen ott leszünk, így biztosak lehettek benne, hogy a következő PC Guruban még visszatérünk e jeles eseményre, de addig is éljen az ifjú pár!

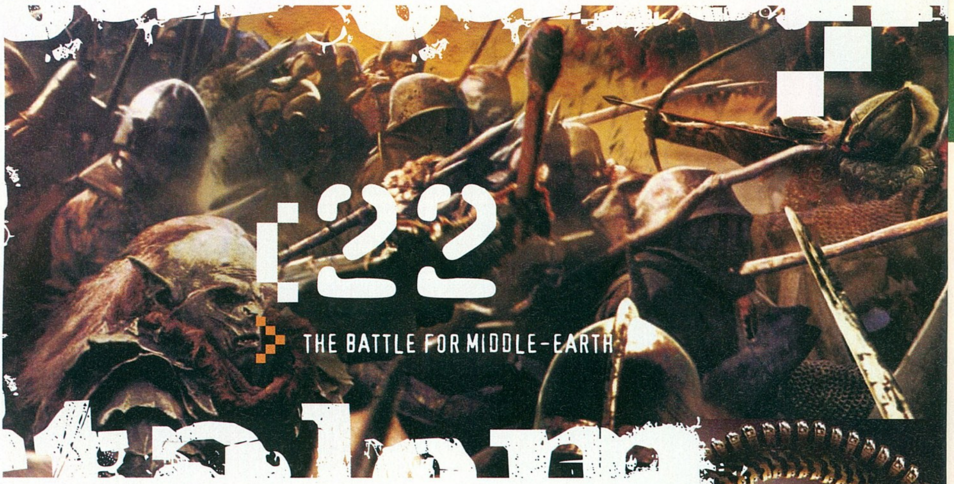
Mindezek után rátérhetünk az uborkaszezonra... A gyenge játékfelhozatal szerkesztőségünket is megviselte, de külföldi kapcsolataink révén sikerült áthidalnunk a nehézségeket. Elsőnek mindjárt itt van az év legjobban várt stratégiai játéka, a Battle for Middle-Earth, melynek monstre bemutatójából mindent megtudhattok, amit jelen pillanatban a játékról tudni lehet és érdemes. Az autós játékok szerelmeseinek ajánljuk a Richard Burns Rally, valamit a Colin McRae Rally 2005 bétatesztünket. Míg a Richard Burns nagyszerű fizikájával, addig a Colin nagyszerű játszhatóságával és káprázatos grafikájával vett le a lábunkról – ráadásul utóbbiról a Codemastersnek köszönhetően Magyarországon először olvashattok bétatesztet.

Végül, de nem utolsósorban örömmel jelentem, hogy a következő PC Guruban nem egy, hanem két teljes játékkal kedveskedünk olvasóinknak, amik közül az első minden idők egyik, ha nem a legjobb fantasy szerepjátéka a Wizardry 8 – míg a második a magyar fejlesztésű logikai játék a Ball Park 3DX lesz. Szóval a következő PC Gurura nem csak a Doom 3, a Sims 2 és a Medal of Honor Pacific Assault exkluzív tesztjei miatt lesz érdemes várnotok, hanem kivételes teljes játékaink miatt is. A meglepetéseknek azonban itt még nincs vége – de sajnos többet nem árulhatok el. Annyit azonban megígérhetünk, hogy a következő PC Guru mellett senki sem fog elmenni szó nélkül!

A Guru legyen Veletek!

A PC Guru csapat

A PC Guru következő száma szeptember 3-án jelenik meg!



05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: R.C. Cars 08 DVD melléklet

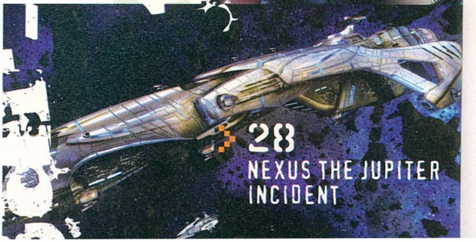
22 BEMUTATÓK
22 LOTR: The Battle for Middle-Earth 28 NEXUS: The Jupiter Incident 32 Silent Hill 4 36 Cronicles of Riddick 38 Children of Nile 40 Dragon Age 42 Colin McRae Rally 2005 44 Richard Burns Rally 46 Black & White 2 fejlesztői napló

48 ISMERTETŐK
48 Spider-Man 2 53 Catwoman 56 Beyond Divinity 60 Aura Fate of Ages 62 Kreed 64 Spellforce Expansion 66 URU: Path of the Shell 68 NHL Eastside Hockey Manager 70 World Championship Snooker 2004 72 Evany Key to a Distant Earth 74 Kerekasztal beszélgetés a játékok jövőjéről 78 Ground Control 2 tippek

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Raid Technológiák 100 Prohardver! oldalak 104 Radeon 9800 szindróma 108 Alsókategóriás videokártya bemutató 108 Digitális fényképezés II. 110 iPod Mini teszt 112 DTK TFT és Thrust fejhallgató teszt 113 Mobil rovat 115 Everest bemutató 118 Szoftver mentőöv

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD



> mit várunk IDÉN A JÁTÉKPIACON?

Halo 2, Doom 3, Sims 2, Half-Life 2.
Az idei év egyértelműen a hatalmas címek éve lesz!
Szerintetek mik azok játékok, amikre a nagy nevek mellett érdemes odafigyelni, és amiket a legjobban vártok?

SASA

Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy idén legjobban november 9-ét várom, amikor Grath-tel, barátnőinktől elvonulva egy hétre összeköltözünk, hogy töviről hegyire végigjátsszuk az év FPS-ét, a Halo 2-t! A Dungeon Keeper rajongójaként a kisebb felhajtással övezett játékok közül egyértelműen az Evil Geniust várom. Remélem a csodagyerek Demis Hassabis új játékát a Rebublicnál emberbarátibb kezelhetőséggel ruházza fel... Ha mindez sikerül neki, a Halo 2 mellett biztos szakítok rá egy kis időt.

CHRIS

Az biztos, hogy ebben az évben már nagyon esedékes lenne valami ütős megjelenés. Szerencsére nyár végére már szép számban lesz olyan játék, amivel elszórakozhatok, de én igazából a telet várom, amikor bemutatkozik kedvenc játékom, az Operation Flashpoint folytatása. Addig szépen végigtolom párszor a Doom 3-at, és ha még ezután is életben leszek, karácsonyig kihúzom a HL2-vel, s persze jelenlegi kedvencem, a Star Wars Galaxies kiegészítőjével. Azt hiszem, a hiperteret csakis a World of Warcraft és Battle for Middle-Earth miatt fogom elhagyni, valószínűleg jó pár játék kipróbálását eltolom jövő év közepére. Na de akkor jön a Battlefield 2 is!

JOC

A nagy nevek közül a Sims 2 nem különösebben érdekel, a Doom 3-at és a Half-Life 2-t viszont már eléggé várom. Mivel csak PC-n játszom, a Halo 2 nevének említésétől nem emelkedik meg úgy a vérnyomásom, mint mondjuk a Sasáé... Az NFS Underground 2 szintén előkelő helyen szerepel a listámon, de annak a megjelenése még ugye odébb van. Mivel a felsorolt darabokkal valószínűleg elég sok időt el fogok tölteni, a kisebb címekre előreláthatólag úgysem marad majd időm...

HANCU

Sok, kisebb névnek számító, de nagyon ígéretes játék van a várólistámon. A The Moviesról például már most biztosan tudom, hogy számomra az év játéka lesz (bármelyik évben jelenjen is meg), zseniális paródiának ígérkezik a Bard's Tale, az E3-on azonnal a rajongójává tett a Call of Cthulhu, a Vampire pedig a bejelentése óta a kedvencem. Mind közül legjobban mégis talán Sid Meier új Pirates!-ét várom, hiszen az eredetivel rettentő sokat játszottam boldogult ifjúkoromban...

JULIUS

A szívritmuszavarokat okozó Doom 3 és a messiásként várt Half-Life 2 mellett én már nagyon várom a Driv3r PC-s megjelenését, és bár ritkán kerülök konzolközelbe, azért a GTA: San Andreas kedvéért biztosan kivételt teszek. Titkon reménykedem, hogy a Ubisoft nem hagyja veszendőbe a Loose Cannont, és akkor nem csak a Persia 2-t várhatom tőlük. A Crashday, és a Star Wars játékok (Republic Commando, Battlefront) is biztosan lekötnek majd, amig pedig mindezek megjönnek, ott a jó öreg Diablo II, és a remény, hogy a WWE RAW 2-t átportolják valamikor PC-re.

GÁBOR

Én a SIMS 2-t várom leginkább mert ott majd végre különösebb rizikó nélkül modellezhetem a jövőmet, kockázat nélkül megtudhatom azt, ami a való világban nemvárt meglepetéseket hozhat...
Biztosra fogok menni!?

RICCO

Sims? Ugyan már... Doom, Half-Life...? Nevetséges... Megmondom én, mi az, amire igazán megérni várni: Diablo 3!

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA SZEPTEMBER 3-ÁN JELENIK MEG!

Emlékszem, e havi teljes játékunkról alig fél évvel ezelőtt írtam részletes tesztet, tehát igazán nem lehet azt mondani, hogy úgy kell leporolni. A frissességen túl a hangulatra sem lehet panasz, tökéletesen illeszkedik a nyárhoz (amiből sajnos már csak egy hónap van hátra). A bevezető videó hűen visszaadja azt, amire számíthatunk: haverok, buli... és távirányítós autók!

RC Cars teljes játék

fejlesztő creat studio **kiadó** whiptail interactive
web www.creatstudio.com

A nyár helyett valójában írhattam volna nyári szünetet is, hiszen a célközönség inkább a 18 év alatti korosztály, és mint emlékezhetünk rá, a közel három hónapos semmittevés jellemzően az ő kiváltságuk. Viszont az idősebbeknek sem kell a CD-t kibontatlanul a többi közé hajítani, néhány momentum az ő figyelmüket is felkeltheti, rövid kikapcsolódásra számukra is ideális választás lehet az RC Cars.

Távirányítóra fel!

A karrier mód mondhatni tökéletesen van felépítve, kellően könnyű, ám némi taktikázást is igényel. Három autótípus közül választhatunk, amelyek egyébként a valóságban is léteznek: egy Big foot terepjáró, egy ahhoz hasonló hatkerekű és egy szöcske. A program lazaságához képest meglepően jól kiütköznek a köztük lévő különbségek, például a Big footnak a hosszú rugóútja miatt a kisebb akadályok meg se kottyannak, billegés nélkül száguld át rajtuk – de épp a rugózása a hátránya is, ugyanis emiatt nagyon borulékony. A hatkerekű robusztusabb felépítésű, és a három tengely miatt stabilabban veszi az út egyenetlenségeit, a szöcske viszont pont az ellentéte: fürge és súlytalan. Menet közben tuningolásra is van lehetőségünk, a versenyeken kapott pénzösszegből fejleszthetjük a turbót, a motort és a gumikat (mindegyikből három szintet vásárolhatunk). De addig még sok fürdőruhás napozó nénit kell kikerülnünk, maradjunk inkább a kezdeteknél. Indulótőkénk csak a Big footra elegendő, cserébe a megmaradó 100 dollárunkból kapásból futja tuning alkatrészre is. A hat induló közül az első háromban kell végeznünk, ugyanis csak ebben az esetben kapunk pénzt és pontot, ami azért fontos, mert ezek szükségesek a továbblépéshez. Valószínűleg elő fog fordulni, hogy az egyik hiánya miatt nem mehetünk tovább a következő pályára. Ez akkor eshet meg, ha nem végzünk a dobogón, vagy a garázsban túlságosan kiköltekeztünk – viszont minden új pálya előtt be kell fizetnünk a nevezési díjat, illetve az előírt pontszámunknak meg kell lenni. Ilyenkor két megoldás jöhet szóba: újrafutjuk a versenyt egy korábbi pályán könnyebb nevezési feltételekkel, és így gyűjtünk pontot és pénzt, esetleg eladjuk az egyik fejlesztett alkatrészünket, ezt azonban az eladási ártól kevesebbért veszik csak vissza. Én inkább az előbbire szavazok, bár kétségtelen, hogy a második verzió sokkal gyorsabb. A játék előrehaladtá-

CHEAT

A családokat nem a klasszikus módon, azaz kódok beütésével érheted el, hanem egy segédprogramra van szükség hozzá, amit az weboldalunkról tölthetsz (de a következő DVD mellékletünkre is felkerül). Használata: a pztrain.exe fájlt másold be a játék könyvtárába (Program Files/Whiptail Interactive/RCCars) és klikkelj rá. A megjelenő menüt ne zárd be, hanem ezzel párhuzamosan indítsd el a játékot. A segítségek: F1 – végtelen turbó, F2 – végtelen pénz, F3 – 5000 pont, F4 – győzelem az összes versenyen, F5 – ellenfelek megállítása, F6 – visszaállítás a normál állapotba.

A saját érdekedben kérem, a játék telepítése után ne ez legyen az első, mert a karrier mód tényleg jól van felépítve, érdemes kipróbálni magad!

A játék irányítása:

↑	gáz
↓	fék
←	balra
→	jobbra
SHIFT	turbó
SPACE	ugratás
B	állj
R	ellenőrző pont

val remélhetőleg lesz annyi tartalék tőkéd, hogy a nevezési díjon felül új autó vásárlásába is belefogjál. A hatkerekű nem sokkal drágább, mint az alap autó (1250 dollár), ám a szöcskéért már mélyebben a pénztárcába kell nyúlnod, mivel az kerek 2000 dollárt kóstál. Azt azonban vedd figyelembe, hogy a meglévő autót el is adhatod, így jelentős pénzösszeghez jutsz.

A verseny során egyaránt akadnak könnyítések és nehezítések. Az előbbiek közé tartozik, hogy az ellenfelek bolyban szeretnek haladni, ami azt jelenti, hogy akkor sem kell elkeserednünk, ha nagyon elhúztak tőlünk, mert hamar le lehet dolgozni a hátrányt, majdhogynem bevárnak minket. Igaz, mi sem tudunk kilométerekre elszakadni a mezőnytől, mert tapadnak ránk, mint a piócák. További könnyebbség, hogy a tuningfelszerelésekkel sokkal jobb autót fejleszthetünk, mint a többieké, ami főleg a végsebességben nyilvánul meg: egyenesekben simán ott lehet őket hagyni. A vezetésre azonban nagyon oda kell figyelni, nem elég csak a gázt nyomni! Az éles kanyarok előtt bizony bele kell taposni a fékbe, a hepehupás utakon vissza kell venni a tempóból, és az olyan apróságok, mint a járdalapok szintkülönbsége, küszöbök magassága, kis kavicsok vagy a strandon elszórt játékok mind-mind a borulásunkat eredményezhetik (talpra állításhoz használd a Space billentyűt). A legnagyobb nehezítés talán az, amikor a gép visszarak minket az utoljára teljesített ellenőrző pontra. Ez akkor szokott előfordulni, amikor a kisautó úgymond elveszti a rádiójelet (például lezuhanunk a szakadékba, esetleg a kelleténél jobban bemegyünk a tengerbe), vagy amikor a fegyveres örök kilőnek minket. Két ellenőrző pont között nagy távolság is lehet – ha épp egy ilyen helyszínt fogunk ki, az akkora hátránynyal járhat, hogy már nem tudjuk befogni az élen lévőt. Az autónk meghibásodásától nem kell tartanunk, elnyűhetetlenek, egyedül a minél gyorsabb haladásra kell összpontosítanunk. Ehhez persze nem árt, ha ismerjük a pályákat. A bajnoki küzdelmek előtt a Training opcióban mindig van lehetőségünk gyakorlásra, ami nagy hasznunkra lehet a vonalvezetés és az ellenfelek vezetési technikájának megismeréséhez. Lophatunk is ötletet, hiszen megnézhetjük, hol vágják le a kanyarokat, hol találnak gyorsabb útvonalat. Aztán eldöntjük, hogy mi is bevállaljuk-e a rövidebb, de nagy kockázattal járó ösvényeket, vagy megmaradunk a biztos terepen (néha érdemes rájuk hallgatni, van egy-két érdekes trükkjük).

Üssük el – az időt

Ha van szabad fél órád, és szeretnél kikapcsolódni, remek választás az RC Cars, úgyis jó régen volt már autós teljes játékunk. Idén egyébként nem ez lesz az egyetlen, de erről többet nem mondhatok, mert leszedik a fejem…

Tasnádi Zoltán

Pályák

1. Surf: A tengerparton kanyarog az út, kisebb-nagyobb sziklákkal, üres üvegekkel, kólás dobozokkal és fürdőzőkkel nehezítve, akik hatalmasakat tudnak belénk rúgni.
2. Fishers: Egy halászfalu a helyszín, elhagyott csónakokkal és kifeszített hálókkal. A kutyákkal érdemes vigyázni, a hidakon pedig lyukak vannak, amelyek jelentős időhátrányt okoznak.
3. Fort: Egy erődből indulunk, majd rákeveredünk az utcára. A forgalomban tőlünk sokszorta nagyobb autók vesznek részt, ezekre nem árt odafigyelni. Őket elkerülendő vagy az út közepén, a sárga csikokon, vagy az út szélén (az alagútban a járdán) közlekedj!
4. AAD base: Katonai bázis. A legnagyobb gondot a kiálló csatornafedelek és a nyolckerekű harcjárműnél lődöző őr jelenti.
5. Mines: Bánya a hegyekben. A vékony fapallókról könnyű leesni a szakadékba, a csilléknek sem jó nekimenni, a sínek pedig hatalmasat tudnak dobni a kocsinkon.
6. Camping: Szinte végig közúton kell menni – az egyik legegyszerűbb pálya. A legfőbb gondot a közlekedő autók okozzák, valamint a benzinkútnál lévő kutya, aki éppen az egyik ellenőrző pont körül szaladgál.
7. AWACS: Szintén katonai terep, ez sem túl nehéz. Itt több lövöldöző őr van, a csatornafedeleket leszámítva sima a terep, viszont a katonai Hummer mozog: vigyázz, nehogy eltaposson!
8. Rancho: Egy elhagyott farm, szerintem a legnehezebb terep: szövevényes útvonal, mély víztócsák, keskeny utak, sok hibázási lehetőség. Nem árt előtte sokat gyakorolni!
9. Silo: Egy raktárbázisra kell beszöknünk, amit katonák védenek.
10. War path: Visszatérünk a partra, csakhogy most háborús körülmények közé: kilőtt tankokat, homokban heverő aknavetőket kell kerülgetnünk.

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Chaser minimális gépigénye: Pentium III 650 MHz processzor, 128 MB memória (Windows XP esetében 256 MB), 32 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya hardveres T&L támogatással.

DVD tartalom

A DVD zárása előtt egy héttel még igencsak főtt a fejünk, hogy vajon mi kerül fel majd a lemezre. Sajnos nagy úgy tűnt, hogy nemcsak a megjelenések maradtak el, de az egész intrenet kongott az ürességtől. Végül szerencsére megérkezett a D-Day és a Panzers magyar nyelvű demója, melyek megmentették korongunkat a szégyentől. Ráadásként mi sem voltunk restek, és magyar felirattal ellátva összeállítottunk közel 45 percnyi videóanyagot az újságban is bemutatott Battle for Middle-Earth-ről, illetve a STALKER-ről. Végül pedig feltettük mellékletünkre az Electronic Artsszal közösen tartott UEFA Euro 2004 bajnokságának rövid összefoglalóját. Jó szórakozást kívánunk mindehhez!

D-Day demo

A manapság divatos második világháborús stratégiai játékok áradatában erőteljes karcsapásokkal igyekszik az élre törni a Digital Reality játéka, a D-Day is. A legutóbbi számunkban tesztelt játék a nagy sikerű Afrika Korps motorját használja, és természetesen a stílus is ugyanaz. Ahogyan azt a cím is sugallja, a D-Dayben a szövetséges csapatok normandiai partraszállásainak pillanatait eleveníthetjük fel. A látványos grafika, a kiváló zene, no meg persze a patriotizmusunk mind azt diktálják, hogy ezt a játékot érdemes kipróbálni!

CTRL + 1-8	csoportok létrehozása
1-8	csoport kijelölése
SPACE	pillanat állj
F5 F9	gyorsmentés, töltés
CTRL + V	lő- és látótávolság ki/be
A	támadás
Q	megállás

Panzers demo

Exkluzív magyar nyelvű demo!

A lassan hungaricumnak számító második világháborús stratégiai játékok közt természetesen a Stormregion legújabb, magyar nyelvű Panzers demójáról sem feledkeztünk meg, melyet elsőként a PC Guru mellékletéről telepíthetnek fel kedves olvasóink. A DVD mellékletünkön található demo megegyezik a két számmal ezelőtt publikált verzióval, amiben Varsó ostromában kellett német egységeinket győzelemre vezetni. Ezúttal viszont a demo anyanyelvünkön kommunikál velünk – hasonlóképpen, mint a boltokba kerülő változat –, ami feltétlen megérdemel még egy újrajátszást mindenkitől.

CTRL + 1-8	csoportok létrehozása
1-8	csoport kijelölése
SPACE	pillanat állj
W	megállás
E	támadás
S	hátra-, előremenet
D	egység-, épület elhagyása

Transport Giant demo

A német JoWooD cég futószalagjairól újabb Tycoon klón igyekszik hamarosan az ölünkbe pottyanni, mely első ránézésre úgy tűnik, hogy a nagysikerű szállítmányozási stratégiai játék, a Transport Tycoon felturbózott változata. A játékban az 1850-es évektől indíthatjuk el saját vállalatunkat, a cél a lehető legtöbb és leggazdaságosabb vasúti-, légi- és szárazföldi útvonal kiépítése. A teljes változatban Európában és Amerikában próbálhatunk szerencsét, ahol több mint 130 különféle jármű közül választhatunk majd.

TAB	cskezelőpult ki (tartani)
⇧ ⇩	nagyítás ki/be
W	árnyékok ki/be
M	térkép ki/be
F2	épületek ki/be
F3	növényzet ki/be
F4	városnevek ki/be

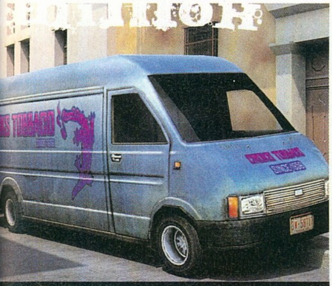
Shareware játékok

Schorched 3D – Egy apró fejlesztőcsapat nemrég igen merész tervet eszelt ki: elkészítik a mára már klasszikusnak számító, Scorch című játék modern, 3D-s változatát. Az ötletet a megvalósítás követte, és most mindenki megcsodálhatja, mire voltak képesek a fiúk. A játék stratégiai alapokon nyugvó lövöldözős program, melynek játékmenete kísértetiesen hasonlít a Worms 3D-hez. A cél az ellenfél kilövése, melyhez hajszálpontos találat szükségeltetik. Ügyesség és taktikázás, gyönyörű grafika: egyszóval igazi shareware gyöngyszem, amit mindenképp érdemes kipróbálni!

További shareware játékok: 3D Magic Mahjongg / Astrobatics / Galactic Federation / HexVex / Meteor / No Brakes 4x4 Racing / Pipefun 2 / Scorched / Spin Around

Animációk

Mi mást is emelnénk ki e havi animációnk közül, mint azt a közel háromnegyed órányi anyagot, melyet DVD video formátumban tettünk fel mellékletünkre? A fergeteges Battle for Middle-Earth animációk után pedig felhívjuk figyelmeteket a három új Sims 2 videóra, melyek mestermürõl tesznek tanúbizonyságot.



El matador

LotR: Battle for Middle-Earth bemutatók és Így készült (DVD video) / STALKER Így készült 1-2 (DVD video) / UEFA Játékshow összefoglaló (DVD video) / Armies of Exigo / NFS: Underground 2 / Battlefield 2 / Call of Cthulhu / Catwoman / Dark & Light / Driv3r / El **Matador** / Everquest 2 / Playboy: The Mansion / Rollercoaster Tycoon 3 / The Sims 2 / World of Warcraft

Rovatok a DVD-n

World of Warcraft – Már jó pár hónapja igyekszünk újabbnál újabb információval ellátni azokat az olvasóinkat, akik hozzánk hasonlóan, tűkön ülve várják a Blizzard online szerepjátékát, a World of Warcraftot. Az első WoW rovat elkészülése óta rengeteg érdekesség történt a játék körül, többek közt a tengerentúlon beindult a bétateszt, melynek mozzanatairól mostantól a rovaton belül is tájékozódhatsz.

További rovatok a DVD-n: Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament

Ahead Nero 6

Annak ellenére, hogy a legmodernebb operációs rendszerek már rendelkeznek beépített CD és DVD írási lehetőséggel, a legtöbben még mindig külső programot használunk archiválási célokra. Ezek között is különös népszerűségnek örvend az Ahead cég Nero című programja, amely az első verziók megjelenése óra rengeteg fejlesztésen esett át. A legújabb, 6-os szériával szinte minden, másolással kapcsolatos műveletet elvégezhetünk: készíthetünk videoCD-t, DVD-t, beépített segédprogramjaival akár saját borítóinkat is megtervezhetjük és kinyomtathatjuk.

A Nero sokunk számára nélkülözhetetlen eszköz, aminek kipróbálható verzióját megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

Javítások

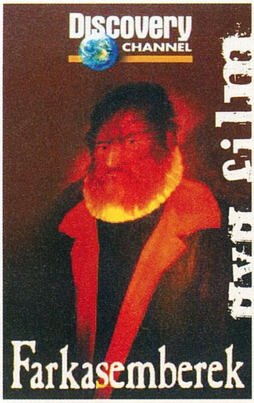
Szinte nem telik el úgy négy hét, hogy ne jelenne meg újabb Blizzard-féle ragtapasz valamelyik játékukhoz. Így történt most is, befutott a javítás javítása, az Warcraft 3 1.16a patch, amely az előző verziók által okozott kisebb galibákat szünteti meg. Ráadásnak elkészült a Temple of Elemental Evil második javítása is, amely mint tudjuk, igencsak örvendetes, hiszen az alapváltozat hemzsegett a programhibáktól.

Colin McRae Rally 4 v1.01 / Freelancer v1.4 / Ground Control 2 v1.0.0.7 / Pax Romana v1.2 / Perimeter v1.01 / Temple of Elemental Evil 2.0 / The Suffering v1.1 / Warcraft 3 v1.16a

Farkasemberek

A Discovery Channel ismeretterjesztő filmje

Legenda vagy valóság? A kérdés, melyre ősidők óta keressük a választ. Lehetséges, hogy emberi lény farkasemberré változzon át? A régi könyvekben sok ezer különös történetet jegyeztek fel megszállott emberekről, akik holdtöltekor vérengző fenevaddá váltak. De vajon embernek látszó farkast, vagy farkasnak látszó embert láttak? Tudtad-e, hogy valóban élnek olyan emberek, akiknek rejtélyes betegsége még ma is félelemben tarja az emberiséget?



A Discovery Channel filmje
Farkasemberek
(54 perces ismeretterjesztő film)

Játékdemók:
Besieger / D-Day / Kreed / Panzers (magyar nyelven!) / Spider-man 2 / Transport Giant

Animációk:
LotR: Battle for Middle-Earth bemutatók és Így készült (DVD video) / STALKER Így készült 1-2 / Armies of Exigo / NFS: Underground 2 / Battlefield 2 / Call of Cthulhu / Catwoman / Dark & Light / Driv3r / El Matador / Everquest 2 / Playboy: The Mansion / Rollercoaster Tycoon 3 / The Sims 2 / World of Warcraft

Javítások:
Colin McRae Rally 4 v1.01 / Freelancer v1.4 / Ground Control 2 v1.0.0.7 / Pax Romana v1.2 / Perimeter v1.01 / Temple of Elemental Evil 2.0 / The Suffering v1.1 / Warcraft 3 v1.16a

Mozielőzetesek:
Alexander / Blade: Trinity / Cellular (magyar felirattal) / Exorcist: The Beginning (magyar felirattal) / King Arthur (magyar felirattal) / Ladder 49 (magyar felirattal) / Sky Captain and the World of Tomorrow / The Aviator (magyar felirattal)

Shareware játékok:
3D Magic Mahjongg / Astrobatics / Galactic Federation / HexVex / Meteor / No Brakes 4x4 Racing / Pipefun 2 / Scorched / Spin Around

Állandó rovataink:
Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree modok:
Reality Mod (GTA: Vice City) / HSP (FIFA 2004)

Háttérképek:
25 to life / City of Heroes / Cops 2170: The Power of Law / Destruction Derby: Arenas / Thief: Deadly Shadows / Toca Race Driver 2 / Viewtiful Joe / Wartime Command / Way of the Samurai / Alias / Beyond Divinity / Chronicles of Riddick (3db) / Dragon Age (2db) / Kreed (3db) / LotR: Battle for Middle-Earth (6db) / NFS: Underground 2 / Spellforce: The Breath of Winter (3db)

Extrák:
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz)

Képek a kukkolóban:
Adventures of Sherlock Holmes – the Silver Earring /Battlefield 2 / Dragon Age / El Matador / Fire Captain – Bay Area Inferno / LotR Battle for Middle-Earth / Pirates of the Burning Sea / Rollercoaster Tycoon 3 / Silent Hunter 3 / Worms Forts Under Siege / Zoo Empire

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.1.1 Bundle / Xvid codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.5.10 / Norton Antivirus frissítés (2004.07.14) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.03 / CD MP3 Burner v2.15 / Ahead Nero v6.3.1.1.7 / DirectX 9.0b / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.7 XP és Nvidia Detonator 56.72 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / ICQ 4.1 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 6 / ReGet Deluxe v4.0.210 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60 Magyar / SnagIt v7.0.3 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.49 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Light program mellé

Civilization IV

Fejlesztő: Invictus **Kiadó:** Eidos **Megjelenés:** 2004. ősz

Minden stratégiai játékok atyja elérkezett ötödik epizódjához (ezzel lehetne vitatkozni, de az alkotók az Alpha Centaurit is következetesen Civ-résznek számítják), pontosabban csak valamikor jövőre érkezik el. A fejlesztést megint új ember, Soren Johnson vezeti, aki nem újonc, a Civ 3 fejlesztésében mint designer és mint programozó is részt vett. Képekkel egyelőre sajnos nem tudunk szolgálni, de néhány információmorzsával igen. Ahogy az előző rész legfőbb újításai a kultúrával és a nyersanyagokkal voltak kapcsolatosak, úgy a negyedik részben a vallás, és az államirányítás lesz megreformálva – nem csak néhány százaléknyi bónuszt jelent majd például államformát váltani, de az egész játékmenetet befolyásolja egy ilyen döntés. E mellett sokkal több RPG-elem lesz a programban, az egységek rengeteg lépcsőfokon keresztül fejlődhetnek. Az egyszerűsítés, és a cseppet sem szórakoztató játékelemek kigyomlálásának jegyében búcsút mondhatunk a környezetszennyezésnek, a zendüléseknek és a fenntartási költségeknek, cserébe sokkal finomabb skálán mozognak majd alattvalóink érzelmei, többet kell törődnünk kívánságaikkal. A grafika 3D-s lesz, az ígéretek szerint rendkívül látványos, több taktikai lehetőséget adó csatákkal. Minden eddiginél nagyobb figyelmet fordítanak a multiplayer módokra – hétvégéken a fejlesztők már most véres küzdelmeket folytatnak.

Street Racing Sindycate

Fejl: Eutechnyx **Kiadó:** Namco **Megj.:** 2004. szept.

Akinek nem lenne elég a NFS Underground 2 és a Juiced, annak itt a Street Racing Syndicate, amely szintén az utcai autóversenyek, és a tuningolható járgányok világába varázsolja a játékost. Hatalmas, 50 hellyel rendelkező garázzsal és egy szériakocsival kezdünk, innen kell felküzdeni magunkat a csúcsra. A futamokon nyert pénzzel vehetünk új verdákat, de ez szükséges a sérülések kijavításához, illetve a külső-belső tuningoláshoz is. A számok szerelmeseinek jöjjön egy rövid összefoglaló a játékról: 50 valódi autó, három város (Miami, Philadelphia, L.A.), 15 igazi alkatrészgyártó több száz terméke, 700 milliárd (!) lehetséges felszerelés-kombináció, 18 elcsábítható nő. A városok szabadon bejárhatók, csak a starthely és a cél van kijelölve – mindössze arra kell vigyázni, hogy rendőrök előtt ne nagyon szabálytalankodjunk, vagy ha igen, lehetőleg gyorsabbak legyünk náluk. Az online versenyek egyik specialitása, hogy agyontuningolt, hozzánk nőtt autónkat is feltehetjük tétnek! A fejlesztők szerint a játék könnyen irányítható, ám igazi, mély szimuláció lesz.

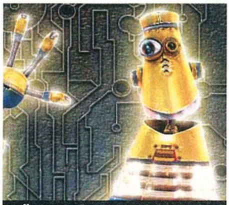
Jó lenne, ha az ámokfutók a monitorok előtt maradnának

Scrapland

Fejlesztő: Mercury Steam Kiadó: Enlight
Megjelenés: 2004. november

A mikor a Blade of Darknesst fejlesztő spanyol Rebel Act belső problémák miatt felbomlott, egy részük megalakította a Mercury Steam csapatát. Azóta (azaz 2002 óta) dolgoznak a Scraplanden (néhány hónapja az id-veterán American McGee vezetésével), egy összetett, és rendkívül vidám akciójátékon. Egy Chimera nevű parányi aszteroidán járunk, amely felett civilizációjának távozásakor a hátramaradó robotok vették át az uralmat. A gépek kialakították saját társadalmukat, vannak papjaik, bankárjaik, rendőreik – ráadásul mindenki halhatatlan, hiszen a Nagy Adatbázis mindenkinek tartalmazza a tervrajzát, és képes újragyártani a „halottakat". Ebbe a világba csöppenünk be egy D-Tritus nevű oknyomozó újságíró robotot irányítva. Az érseket megölték, ráadásul a tervrajzát ellopták, tehát végleg működésképtelenné vált – és minden jel arra mutat, hogy egy ember követte el a bűncselekményt.

A külső nézetes játékban nagyjából egyenlő időt fog elvenni a gyaloglás, illetve a hajónkkal való közlekedés. Előbbi módban bejárhatjuk az egész aszteroidát a csillogó belvárostól a lepusztult szemétdombokig, beszélgethetünk mindenkivel, megtámadhatunk bárkit, és persze nyomozhatunk a gyilkos után. A hadihajók építése, és a velük



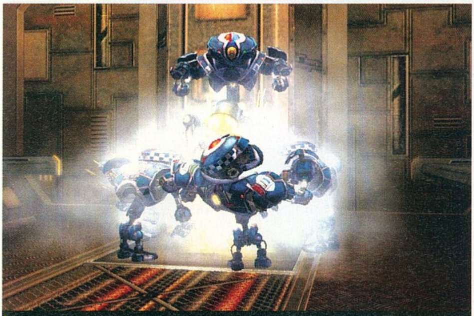
Ööö... én, a robot

való küzdelem a legnépszerűbb chimerai szórakozás; hangárunkban akár kilenc hajó is parkolhat, mindegyikhez több száz felszerelés, fegyver közül válogathatunk – így minden helyzetre lehet külön felspécizett járgányunk.

A fejlesztők a játék legfőbb érdemének a teljes szabadságot tartják, amely minden helyzetben tucatnyi lehetőséget kínál. Ha például egy őr által védett ajtón akarunk bemenni, lelőhetjük, meggyőzhetjük, elcsalhatjuk, lefizethetjük a strázsát, netán átvehetjük felette az uralmat, vagy kihívhatjuk egy nemes hadihajó-küzdelemre. A fejlesztők nem átallották a GTA-k és a Pixar-filmek vidám világainak keverékeként jellemezni játékukat; reméljük, mindkét szülőtől a legjobbakat örökölte a gyermek...

Csak két gallon gépolaj

...egy menet, szépfiú

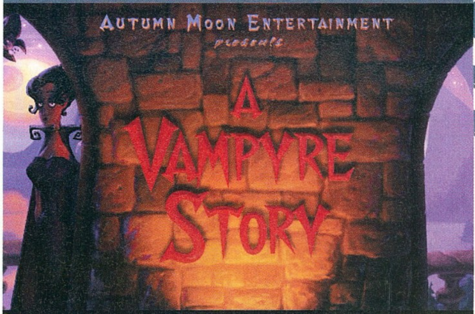


A robotok meglehetősen harcias nevelési módszerei

A Vampire Story

Fejlesztő: Autumn Moon
Kiadó: még nincs
Megjelenés: 2006

N agyjából a Grim Fandango óta nem volt részünk igazán jó humoros kalandjátékban, így aztán az ex-LucasArtsos fejlesztőkből alakult Autumn Moon első játéka sokak figyelmét felkeltette. A program a Syberiában debütált Virtools engine-t fogja használni, ám a grafika stílusa teljesen más, kézzel rajzolt. Az irányítást egy Neverwinter Nights-szerű, kör alakú, egyre több opcióval gazdagodó menürendszerrel oldják meg. Főszereplőnk egy Mona de la Fate nevű operaénekesnő a XIX. század végéről; pontosabban csak a porhüvelye, ugyanis egyik rajongója vámpírrá változtatta. Ez azonban nem csökkentette Mona ambícióit, továbbra is a Fény városában, Párizsban akar fellépni. Miután egy Froderick nevű denevér segítségével megszökik fogvatartójától, nyugatnak ered, hogy a Kelet-Európai Draxsylvaniaból eljusson az Operaházba. A fejtörők, feladatok túlnyomó része az ő vámpírlétén fog alapulni, így Mona rengeteg képességet tanulhat meg a játék során: gázformát ölthet, denevérré változhat, embereket hipnotizálhat, farkasokat idézhet, illetve az időjárást is irányíthatja. Bár ezek alapján akciódúsnak tűnhet a játék, a fejlesztők Monkey Island-jellegű játékmenetet ígérnek, kis kitekintéssel a Sam & Maxre, ugyanis Frodericket tárgyként használhatjuk, változatos módokon. A grafika csodálatos, a fejlesztők kiléte garancia az érdekes fejtörőkre és a hasfalszaggató humorra – kár, hogy sokat kell várni még erre a vámpírtörténetre...



Lehet, hogy Monával visszatér a kalandjátékok kora?

Mintha csak egy régi LucasArts kalandot látnánk

news

Lost Paradise

Fejlesztő: White Birds Kiadó: Még nincs

A Syberiákat készítő csapat magja (többek között Benoit Sokal, Olivier Fontaine és Michel Bams) még a második rész megjelenése előtt kilépett a Microidstól, és White Birds néven új fejlesztőstúdiót alakítottak. Két játékuk áll fejlesztés alatt: az Aquaricaról csak annyit lehet tudni, hogy kalandjáték lesz, melynek sztorija óriásbálnák körül fog forogni. A Lost Paradise-ról – mely a jelenkori Közép-Afrikába varázsolja a játékost – azonban már sokkal többet elárultak. Egy Ann nevű 22 éves lány a főszereplő, aki egy afrikai diktátor lánya. Egy sétarepülés közben lezuhan, elveszíti eszméletét, és egy törzsi faluban tér magához, emlékei nélkül – csak a keresztnevét tudja felidézni. A törzsfőnök különös küldetéssel bízza meg: egy fekete párducot kell visszajuttatnia születési helyére, a Kilimandzsáró lábához. Ann elvállalja a feladatot, és annak végrehajtása során különös élményben lesz része – valami misztikus kapcsolat van közte és a leopárd között.

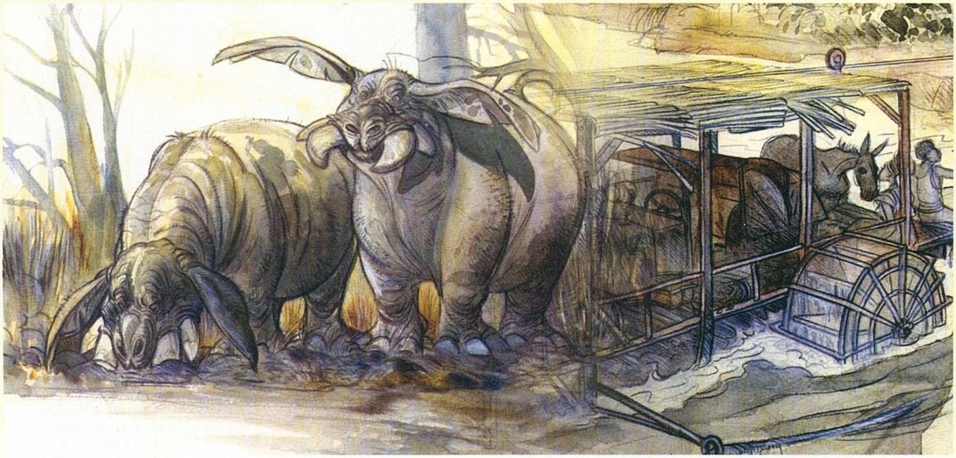
Éjjelenként néha a nagymacska testében találja magát, így részesül annak különleges képességeiből: lát a sötétben, hatalmasakat tud ugrani, és halkan osonni. Nem kell félni, a Lost Paradise nem lesz akciójáték, nagyjából a Syberia játékmenetére kell számítani, ám néha a feladataink eléréséhez ilyen eszközökre is szükség lesz.

Kövesd a fehér nyulat!

Bulvárrovatunkban ezúttal a világ talán két legismertebb játékfigurájának a múltjában vájkálunk: lerántjuk a leplet Pac-Man és Super Mario nevének eredetéről.

Pac-Man alakját anno egy pizza ihlette, és a főhős is a jellegzetes alakjáról kapta eredeti nevét: Puck-Man, vagyis korong-emberke. Amikor azonban az első Puck-Man automaták megérkeztek az amerikai játéktermekbe, kiderült, hogy a tréfás kedvű fiatalok előszeretettel alakítják át a cím kezdő P betűjét F-re, az angol nyelv talán egyetlen, ám annál univerzálisabb, nyomdafestéket nem tűrő szavát létrehozva ezzel. Így született meg a hasonló hangzású, értelmetlen, ám vandálbiztos Pac-Man név...

Mario, a világ legismertebb vízvezeték-szerelője először a Donkey Kongban szerepelt, Jumpman néven, később Marióként minden idők legnépszerűbb platformjáték-sorozatának főszereplője lett. A Nintendo of America bankszámlája a nyolcvanas évek elején nem állt éppen jól, és folyamatosan tartoztak New York-i raktárépületük bérleti díjával. A raktár tulajdonosát Mario Segale-nek hívták, és a japánok – hálából, amiért nem tette ki őket az utcára – róla nevezték el a később legendává vált játékhőst.



Black

Fejlesztő: Criterion
Kiadó: még nincs
Megjelenés: 2005 vége

A Renderware programozói környezetről (ezt használja többek között a GTA-, és a Tony Hawk-széria, valamint a The Movies) elhíresült Criterion nem készít túl sok játékot, de azok általában igen jók. Sajnos a Burnout-sorozat nem kerül át PC-re, de következő játékuk, az E3-on mindössze 20 kiválasztott embernek megmutatott Blackből mi is részesülünk. A játék FPS lesz, amelyben egy visszavonult különleges ügynököt alakítunk – ám amikor a dolgok rosszra fordulnak, helyismeretünk miatt csak minket lehet bevetni. A játék legfőbb jellegzetessége az elpusztítható környezet és a rendkívüli fizika. Az ígéretek szerint a játék sokkal tovább megy, mint a Red Faction, itt a megfelelő fegyverrel mindent le lehet rombolni, egész házakat omlaszthatunk össze. A bemutatott rövid demó egyetlen tűzharcában ablaktáblák robbantak szilánkokra, erkélyek szakadtak le, ajtók dőltek ki. Az egyetlen képen kívül semmi nem támasztja alá ezt az ígéretet, de az, hogy a kiválasztott szerencsések nem átallották a Half-Life 2-höz hasonlítani a programot, igen jó előjel.

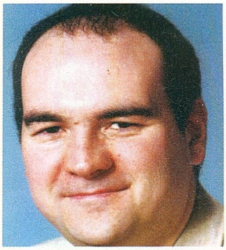
Lakberendező-lelkületűek figyelem: itt minden átalakítható

Dino Dini's Soccer

Fejlesztő: Abundant Kiadó: még nincs

Dino Dini neve csak az idősebbeknek lehet ismerős, ugyanis két szupersikeres játékát – Kick Off 1 és 2 – 1989-ben, illetve 1990-ben készítette el. Az úriember a kilencvenes évek közepéig sorra gyártotta a focijátékokat, azóta viszont eltűnt. Ez ideig úgy tűnt, hogy örökre, ám most visszatért, méghozzá hatalmas lelkesedéssel, és rettentő nagy ígéretekkel. Hét platformra megjelenő játékával – amely egyelőre a fenti munkacímen fut – nem kevesebbet kíván elérni, mint a focijátékok forradalmasítását. A konkurens termékeket – a FIFA- és a Pro Evo-sorozatot – nem tartja sokra, mondván, sok a csillogás, és kevés a játékélmény. Ő ezt éppen fordítva képzeli el, bár hogy konkrétan mik a tervei, azt nem fedte fel – csupán annyit, hogy „forradalmi újításokat" talált ki (illetve annyit tudunk még, hogy nem tartja fontosnak az igazi játékosneveket, arcokat). A grafika természetesen 3D-s lesz, de megnyilatkozásai alapján nem ezen a téren fog aratni a program.

> Dino visszatért...



> Azt beszéli már az egész város...

Egy EA-nagyfőnök nyilatkozata nyomán terjedt el a hír az interneten, hogy a legendás nintendós FPS, a Goldeneye jövőre esedékes újrafeldolgozása elkészül PC-re is.

Lehet, hogy feltámad a három éve jégre tett egykori Digital Anvil csodajáték, a Loose Cannon! Erre utal legalábbis, hogy a jogtulajdonos Ubisoft a napokban csendben bejegyeztette a játék nevét viselő domain címeket...

Az ATI-tól szivárgott ki a hír: a kanadai videokártya-gyártó a Half-Life 2 csúszásának ellenére újabb bundle-szerződést köt a Valve-val. Eszerint az új csúcs-Radeon, az X800PRO-XT mellé fog járni ajándékba egy Counter-Strike 2...

Újra felerősödtek a pletykák az Aliens vs. Predator mozifilmmel egyszerre debütáló Aliens vs. Predator 3-ról. A legújabb híresztelések szerint a játék a Far Cry engine-jét használja...

Bár még az Xbox-verzió is alig jelent meg, a PC-s pedig még hónapokra van, máris felröppentek a hírek a Full Spectrum Warrior folytatásáról...

H news magyar hírek

Pokoli Szomszédok 2 Vakáción

Fejlesztő: JoWooD Kiadó: JoWooD
Megjelenés: megjelent Honlap: www.jowood.com

Woody újabb kalandjaival már megismerkedhettetek a PC GURU 2004/05-ös számában található ismertetőből. Már akkor is roppant szórakoztatónak, szellemesnek és élvezetesnek találtuk, leginkább csak rövidségét róva fel a játéknak.

Hogy újra szóba hozzuk a Vakációt, annak azon örömteli esemény szolgáltat alapot, hogy a SeveN M kiadó - az első részhez hasonlóan - teljes egészében lemagyarította a játékot, ami immár meg is érkezett az üzletekbe. Irány tehát az egzotikus szigetvilág, ahol szomszédunk nyaralását kell örökre emlékezetessé tennünk, válogatott csínytevéseket, alattomos csapdákat alkalmazva, míg végül őrületbe kergetjük a derék úriembert. Mindeközben végig vigyáznunk kell, nehogy észrevegyenek bennünket, és ha sikerrel járunk, szomszédunk egy életre megtanulja majd, hogy a nyaralás közel sem mindig szórakoztató, pihentető dolog.

magyar hírek magyar hírek magyar hírek

> Én vagyok a világ ura, mögöttem a szomszéd fura

> apró

Bár csak az elmúlt fél évben legalább ötször érkezett hír a bezárásáról, az **Interplay** továbbra is ad életjeleket: most éppen egy Fallout-világban játszódó online RPG fejlesztését jelentették be az egykor szebb napokat látott csapat vezetői.

Csődközelben az **Acclaim**! A valaha az első vonalbeli kiadók között számon tartott cég ma addig jutott, hogy kénytelen volt eladni legmenőbb szellemi termékeit (a Burnout licencet már hónapokkal ezelőtt megvette az EA, most pedig a Turok és a Major League Baseball jogokat vesztette el a kiadó), de a piaci elemzők szerint ez sem fogja megmenteni a patinás vállalatot...

Dwayne Johnson, az újabban színészpályára (Skorpiókirály, a Múmia visszatér) lépett pankrátorsztár lesz a Doom film főszereplője. A rendezői székben Enda McCallion videoklip-rendező ül, a forgatókönyvet pedig Zak Penn (X-Men 2) jegyzi.

A **Battlefield Vietnam** sikere alaposan megdobta a sorozat eladási adatait: a teljes széria (BF1942, Road To Rome, Secret Weapons, Vietnam) nemrég átlépte a bűvös négymilliós értékesített példányszámot.

A **BSA** legújabb jelentése szerint a kalózkodás 2003-ban világszerte mintegy 29 milliárd dollárnyi kárt okozott a szoftvercégeknek. A kalózok fellegvárai Kínában, Vietnamban, Ukrajnában, Indonéziában és Oroszországban vannak, ahol az illegális szoftverek aránya 92% körüli. Kalózszoftverek ma 36%-os arányban találhatók a világ PC-in, ami három százalékkal magasabb, mint a 2002-es adat – a növekedésért a BSA a peer-to-peer hálózatok terjedését teszi felelőssé.

Close Combat First to Fight

Fejlesztő: Destineer/Atomic Games **Kiadó:** Take 2 **Megjelenés::** 2004. vége

Akik a következő Close Combat játéktól azt várják, amit a sorozat eddigi részei nyújtottak, nagyon meg fognak lepődni. Kétdimenziós, második világháborús stratégiai játék helyett ugyanis mai korban játszódó FPS-t kapunk! 2006-ban, egy egyelőre meg nem nevezett közel-keleti országban kell küzdenünk, egy négyfős csapat élén.

Társainkat nagyjából a Rainbow Sixben látott módszerrel lehet irányítani, ám az ottani ostoba figuráktól eltérően a First to Fightban tengerészgyalogosaink a városi harcra vonatkozó katonai szabályzat alapján járnak el: maguktól is fedezéktől fedezékig közlekednek, fedezik egymást, és ha valaki bajba kerül, azonnal a segítségére sietnek. Ha nagyon szorul a kapca, hivhatunk erősítést: ez a helyzettől függően vagy néhány Cobra helikopter, vagy pár Abrams tank képében jelentkezik.

A sorozat RTS-korszakából csak a morálrendszer maradt meg, ezúttal is ettől függ, hogy beosztottjaink hogyan céloznak, milyen gyorsan teljesítik utasításainkat. A fejlesztőpáros egy másik Close Combat-játékon is dolgozik: a Red Phoenix 3D-s RTS lesz, amely egy új koreai háborúba vezeti a játékost – ez azonban csak 2005-ben jelenik meg

Jól látom, ezek a katonák tényleg fűzőt viselnek?

Erdő mélyén, falu szélén, repülőtér lapul békén...

Conquest 2

Fejlesztő: Warthdog Texas **Kiadó:** még nincs **Megjelenés:** 2005. ősz

A Conquest 2 a 2001-ben megjelent Frontier Wars folytatása, néhány évvel az eredeti után játszódik. A program még mindig űrstratégia, és az egyszerűség kedvéért továbbra is kétdimenziós játékmenettel – ez sokkal kevesebb lehetőséget enged meg, mint mondjuk a Homeworld, viszont nem is lesz olyan bonyolult az irányítása. Négy játszható faj lesz, mindegyik a maga történetével és sajátosságaival. A rovarszerű mantisok a távolsági harcban remekelnek, míg a fő agresszor, hüllőkre hasonlító vryumok éppen ellenkezőleg, rövid távon halálosak (mindkét fajnak lesz olyan eszköze, mely az ellenfelet a kívánt távolba löki, illetve húzza). A celaeron energialények széles sugárfegyverarzenállal vannak felszerelve, az emberek pedig szokásosan a kiegyensúlyozott népet képviselik. A grafika minden mai effektet használ – bár a Nexus űrcsatái ezerszer látványosabbak – különösen a hátterekre büszkék az alkotók. Nagy figyelmet fordítanak a multiplayer lehetőségekre, illetve a bővíthetőségre; a pályaszerkesztő a játékkal egy időben jelenik meg.

Sikerek után

A tavalyi év egyik legnagyobb kritikai és eladási sikerének számító Sim City 4 készítőit kerestük meg, hogy a játék sikeréről beszélgessünk. Kérdéseinkre Kevin Hogan, a Maxis producere válaszolt.

PC Guru: Visszatekintve a Sim City 4-re (és a kiegészítő Rush Hour-ra), mi az, amivel leginkább elégedettek vagytok, és mit változtatnátok meg, ha lenne rá lehetőségetek?

Kevin: Személy szerint a kedvenc részem a régiók bevonása a játékba: az hogy egyszerre több várost is menedzselhetsz. A fejlesztés során sokáig nagy kérdőjel volt számunkra, hogy mennyire fog ez az ötlet működni, de végül nyerő lapnak bizonyult: a játékmenetben egészen új dimenziókat nyitott meg.

Mivel megadatott számunkra a lehetőség, hogy kiegészítő lemezt készítsünk, a „mit változtatnék" kérdésére csak azt tudom mondani: minden, amit kihagyni kényszerültünk az alapjátékból, vagy utólag változtatásra szorult, benne van a Rush Hourban. Amint a kiegészítőből látszik, elsősorban a közlekedés megoldásaival nem voltunk elégedettek az alapjátékban...

PC Guru: Mi volt számodra a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

Kevin: Sok mindent tanultam a Sim City 4 projekt során, de a legfontosabb tanulság csak a megjelenés után következett. Amikor a játékosok visszajelzései, javaslatai és ötletei szinte elárasztottak bennünket, rájöttem, hogy a rajongói bázist sokkal hatékonyabban lehetett volna erőforrásként alkalmazni a fejlesztés során. A Rush Hour készítésébe már sokkal inkább bevontuk a játék körül szerveződött online közösségeket.

PC Guru: Mik voltak az elvárásaid a játékkal kapcsolatban, és beteljesítette-e ezeket a Sim City 4?

Kevin: Az év legjobb tíz játéka közé vártam a Sim City 4-et, eladások és értékelések tekintetében egyaránt, és mindkettő bejött, így maximálisan elégedett vagyok.

PC Guru: Azt beszélik, már készítitek a játék következő részét...

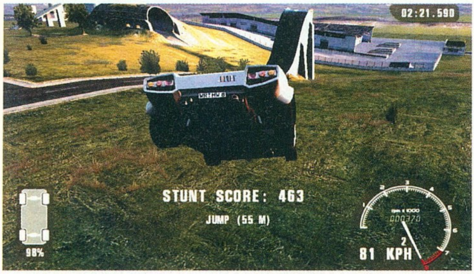
Kevin: Erről egyelőre nem beszélhetek.

Crashday

Kiadó: még nincs **Fejlesztő:** Moon Byte
Megjelenés: 2004. november

Sikerült alaposan leamortizálnunk egy álomautót

Már 14 éve várunk rá, hogy valaki elkészítse a fantasztikus Stunts folytatását. Noha a Crashday hivatalosan nem tekinthető annak, nyilvánvaló, hogy az a játék volt a példaképe a német fejlesztőknek. Húsz, látványosan sérülő, darabokra szakadó autó áll rendelkezésre, no meg egy könnyen használható pályaszerkesztő program. Utóbbi természetesen vad tereptárgyakkal – ugratók, hullámvasutakról ismerős loopok, félcsövek – van ellátva, így mindenki elkészítheti álmai autós vidámparkját. Akinek ez nem lenne elég, megpróbálkozhat a készítők pályáin különféle küldetések teljesítésével, és lesz verseny üzemmód is. Lesz sima futam, Destruction Derby-jellegű (megint egy klasszikus!) autós öldöklés, fogócska (öt perc után, aki éppen fogó, felrobban) és még Capture the Flag is. A kísérletező kedvűek a viadalok során fegyvereket is kipróbálhatnak: gépágyúval és nyomkövető rakétákkal vannak felszerelve a járgányok. A játék elvileg májusban jött volna ki, de az új és új játékelemek legyártása, valamint a DirectX 9-es újraprogramozás miatt fél év haladékot kértek a fejlesztők.



Csúnya fejenállásnak nézünk elébe

Hé srácok, ti nem látjátok, hogy kanyarodik az út?

Pro Evolution Soccer 4

Fejlesztő: Konami TYO
Kiadó: Konami
Megjelenés: 2004. okt.

Talán nem meglepő, hogy a FIFA-széria mellett a Pro Evolutionnek is ősszel jelenik meg a következő epizódja. A mély szimulációra vágyó rajongóknak nem kell félnie, a PES 4 tovább halad az elődei által kijelölt úton. Az újítások között szerepel természetesen a megújult grafika (koszolódnak a mezek, még több játékos ismerhető fel), rengeteg új – licencelt – csapat, illetve a nagygenerálon átesett kommentár. A játékmenetet illetően nem lesznek mindent felforgató változtatások, inkább finomításokra kell számítani. A szabadrúgások rendszerét átdolgozzák, és a FIFA-hoz hasonlóan begyakorolt helyzeteket alakíthatunk ki, nem kell feltétlenül kapura küldeni a labdát. A cselezés is megújul, az eddigi rendszer ugyanis nem működött tökéletesen.

A bírók viselkedésén sokat javítanak, a sipos ember immár a pályán követi az eseményeket, jól alkalmazza a tétlen lest, valamint az előnyszabályt. Az egyes játékosok tulajdonságai sokkal nagyobb befolyással lesznek a teljesítményre, például nem mindenki tud ugyanúgy levenni egy magas labdát, és nem mindegy, hogy Cristiano Ronaldóval, vagy Emile Heskeyvel akarunk-e cselezni. Az online lehetőségekről egyelőre nem nyilatkoznak a Shingo Takatsuka által vezetett fejlesztők, pedig ezen a téren is ráférne némi fejlődés a programra.

Jensen emelését a jobb oldali játékos nézni sem bírja

H news magyar hírek

Vendégségben a PC Gurunál

Nemrégiben néhány lelkes fiatal járt vendégségben nálunk a szerkesztőségben. A csapat azonnal megérezte a Chrisben rejtőző játékosságot, és szempillanatás alatt körülvették (mint az a képen is látszik), ám ő senkitől sem zavartatva Battlefieldezett tovább, a gyerkőcök válogatott tanácsai közepette. Az idő gyorsan elrepült, és a fiúk-lányok végül egy-egy ajándék PC Guru boldog tulajdonosaként térhettek haza.

Top Spin

Fejlesztő: Power and Magic
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. szeptember

Manapság egyre gyakoribb, hogy konzolról portolnak át egy játékot PC-re (lásd még a Riddicket néhány oldallal hátrébb). A Top Spin is ilyen átirat lesz: a kitűnő teniszprogram tavaly októberben jelent meg Xboxra. A francia fejlesztők által készített program igazi szimulátor, szinte minden mozdulatot elő tudunk adni, ami az igazi pályán is lehetséges. Szerva- és ütésfajtákból például hat-hat különféle áll rendelkezésre, ezen felül lehet a labdát csavarni és pörgetni. A Top Spinben 16 valódi teniszező kapott helyet – jobbára a 2003-as év sztárjai, tehát a mostani Wimbledon-győztes Federer és Sharapova nem szerepelnek benne – de a részletes karaktergeneráló program segítségével mindenki létrehozhatja saját mását is.

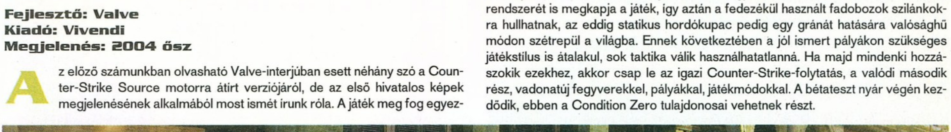
Lesz négy játékos multiplayer mód (LAN-on és online), amelyet az Xbox Live rendszeréhez hasonló dolgokkal egészítenek ki – lesz például egy folyamatosan frissülő weboldal, ahol az összes online meccs statisztikáit átböngészhetjük. A másik fontos játékmód a karrier, ahol az általunk elkészített karaktert kell a kezdő státuszból a WTA világranglista élére juttatnunk. A meccsekkel szerezhetünk pénzt, abból vehetünk új felszerelést, válogathatunk a jó szereplésünk nyomán megjelenő szponzorok között, és minijátékokkal fejleszthetjük alaptulajdonságainkat. A PC-s verzió az xboxos 100%-os átirata, tehát annak két hiányosságát továbbra sem küszöbölték ki: nem lehet vegyes párost játszani, és nincs kommentár sem. Ennek ellenére minden idők legjobb teniszjátékához lesz szerencsénk ősszel; remélhetőleg ráharap a PC-s közönség is.

Emberünknek elnyúló, labdánknak déli árnyéka van

Counter Strike Source

Fejlesztő: Valve
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004 ősz

Az előző számunkban olvasható Valve-interjúban esett néhány szó a Counter-Strike Source motorra átírt verziójáról, de az első hivatalos képek megjelenésének alkalmából most ismét írunk róla. A játék meg fog egyezni a jelenlegi CS-vel, mindössze két változás lesz benne. Az egyik kozmetikai, a grafika ugyanis teljesen átalakul: a játékos-modellek, a fegyverek, a pályák mind-mind megújulnak. A látvány nem lehengerlő, de az eredeti CS-hez szokott szemeknek így is elképesztő. A másik változás jelentősebb, ugyanis a Half-Life 2 fantasztikus fizikai rendszerét is megkapja a játék, így aztán a fedezékül használt fadobozok szilánkokra hullhatnak, az eddig statikus hordókupac pedig egy gránát hatására valósághű módon szétrepül a világba. Ennek következtében a jól ismert pályákon szükséges játékstílus is átalakul, sok taktika válik használhatatlanná. Ha majd mindenki hozzászokik ezekhez, akkor csap le az igazi Counter-Strike-folytatás, a valódi második rész, vadonatúj fegyverekkel, pályákkal, játékmódokkal. A bétateszt nyár végén kezdődik, ebben a Condition Zero tulajdonosai vehetnek részt.



A grafikai tuning csak a jéghegy csúcsát jelenti - az igazi móka az új fizikai rendszer biztosította harcrendszer lesz

> apró

Angol lapértesülések szerint felvásárlás előtt áll a **Lionhead**. Peter Molyneux cégére állítólag a Microsoft és az Activision is feni a fogát – bár hivatalosan senki nem erősítette meg a hírt, az érintettek olyan nagy lelkesedéssel „no comment"-eznek, hogy biztosan van valami a háttérben...

A **Bank of America** elemzői szerint az elmúlt harminc év legdurvább karácsonyi szezonja vár a játékosokra a megjelenő játékok mennyisége és minősége tekintetében egyaránt. A szeptemberben induló őrület nyerteseinek a GTA San Andreas – Halo 2 – Sims 2 triót várják a szakemberek. A második vonalban, de még mindig több milliós példányszámmal futhat be a Metal Gear Solid 3, a Gran Turismo 4, a Half-Life 2, a Doom 3, és a Battle for Middle-Earth – viszont több tucat, egyébként kiváló játék bukhat meg a nagy konkurenciaharcban.

Bezárta kapuit a **Taldren** fejlesztőcég, akiknek a Star Trek rajongók körében nagy népszerűségnek örvendő Starfleet Command sorozatot köszönhetjük. A csapat kulcsemberei állítólag egy koreai cégben folytatják pályafutásukat, ahol mitológiai alapú MMORPG fejlesztésébe kezdtek bele.

Észak-Korea kormánya felháborodását fejezte ki a **Ubisoft** felé, amiért a Ghost Recon 2 sztorijában az országot gonosz agresszornak állítják be (a játékban egy közeljövőben játszódó fiktív észak-koreai-kínai háborúban vehetünk részt elit kommandós csapatunkkal), ami szerintük része „az általános amerikai gyűlöletkampánynak Észak-Korea ellen".

Elite 4

Fejlesztő: Frontier Development
Kiadó: még nincs
Megjelenés: 2006. 07

Az eredeti Elite pontosan 20 éve, 1984-ben jelent meg, és sokak szerint ez a kereskedős-űrharcolós szimulátor minden idők legjobb játéka. A hosszú szünet után megjelentetett két folytatás (Frontier – 1993; First Encounters – 1995) is jó volt, de egyik sem tudott felnőni a legendás elődhöz. David Braben 2000 januárja óta dolgozik a negyedik epizódon, és állítása szerint az Elite 4 mindent lemos majd a színről hatalmas méretével, elképesztő mélységével, példátlan kidolgozottságával. Ha a játékba fektetett energiát nézzük, igaza is lehet, hiszen az elmúlt négy év nagy része a program megtervezésével telt, a konkrét programozás csak az utóbbi hónapokban kezdődött – és még legalább két évén át fog tartani.
Mik a tények? A játék a Rollercoaster Tycoon 3 erősen módosított, igen durva fizikával felszerelt motorját fogja használni. Ennek következtében a program már most képes egyszerre több ezer embert megjeleníteni, egyedi arcmimikával és AI-val. A játékmenet is megváltozik kicsit, ezúttal nem űrhajó lesz a játékos, hanem egy kidolgozott személyiségű fickó – a játék elején például nem is lesz űrhajónk, azt csak később lehet megvenni.

És mik az ígéretek? Meglehetősen fajsúlyosak: egy egész galaxis lemodellezve, kidolgozva. A bolygókon levő nagyobb városok már az űrből is látszanak, és landolás után bejárhatjuk ezeket. Az utcákon ezernyi ember megy a dolga után, és emberi módon reagálnak cselekedeteinkre: ha előhúzzuk a fegyverünket a főtéren, egymást letaposva igyekeznek menekülni az emberek. Elképesztően hatalmas világot kapunk, Braben szavaival élve „az Elite 4 óriási lesz; galaktikus mércével mérve is". Még arra is lesz lehetőségünk, hogy egész városokat söpörjünk el – a játékos teljes szabadságot kap. Ráadásul ez csak az első verzió lesz, ugyanis a tervek szerint 2007-ben érkezik a multiplayer kiegészítés. Meglátjuk, mennyit tartanak be az ígéretekből, de ha csak a felét, akkor is minden idők legjobb játéka lehet az Elite 4!

Paparazzi

E havi lesifotó-adagunk valóságos rejtvényrovattá alakult! Rátettük ugyanis a kezünket néhány híres játékfejlesztő ifjú- és még ifjabb kori fényképére – kérdésünk: ki a képeken látható három úriember (az első még könnyű, a második kettő már kemény dió)? A helyes megfejtők között értékes ajándékokat sorsolunk ki.

Officers

Kiadó: Game Factory Fejlesztő: 3A Games
Megjelenés: 2004. vége

Az Officers nem újonnan bejelentett játék, a kiadó az eddig Kombat néven futó programot nevezte át. Erre azért került sor, hogy kiemeljék második világháborús stratégiájuk legfőbb vonását, a tisztképzést, a ranglétrán való előmenetelt. Miután kiválasztottuk, hogy melyik oldalon kívánunk belépni a háborúba (szovjet, német, amerikai-angol), el kell döntenünk, hogy a gyalogságnál, vagy a lánctalpasoknál akarunk-e szolgálni. A ranglétra aljáról indulva, egy maroknyi beosztottal kezdjük karrierünket, de később akár tábornoki szintre is eljuthatunk! A fejlődés egyre újabb képességeket, lehetőségeket, bónuszokat ad hősünknek, melyeket ki kell használni az ütközetekben. Ezek között lesz igazi taktikai küzdelem (város elfoglalása, híd megvédése), és nagyléptékű ütközet is (akár 15 000 egység is részt vehet egy csatában, így a háború legnagyobb összecsapásaiban is részt vehetünk). A történet – és a történelem – akcióink sikerétől függően fog alakulni, extrém esetben akár három-négy év alatt is győzhetünk, és persze az sem feltétlenül biztos, hogy a szövetségesek nyerik a háborút... A grafika ugyan nem vetekedhet a Panzers, vagy a Codemasters-féle Wartime Command által kínált minőséggel, de ha a játékmenet a helyén lesz, ezt mindenki megbocsátja.

> Na ez sem a vizualitással fog díjakat nyerni...

Battle out of Hell

Fejlesztő: People Can Fly
Kiadó: DreamCather
Megjelenés: 2004. 11

Mivel a Painkiller hatalmas siker lett – Christ egy hétig nem lehetett lerobbantani róla – természetes, hogy jön a kiegészítő. A lengyel fejlesztők rengeteg újítást ígérnek, melyek közül a legfontosabb talán az egyjátékos mód tíz új pályája, melyeket szinte kizárólag új szörnyek népesítenek be (csak egy visszatérő ellenfél lesz). A főellenfelekkel kapcsolatban nagy terveik vannak, felül akarják múlni az eredetiben felvonultatott fantasztikus gárdát. Ellenük az eddigieken túl két új fegyvert is bevethetünk: egy új, rendkívüli lőgyorsasággal rendelkező gépágyút, illetve egy lángszórót. A többjátékos módok kedvelői is örülhetnek, egyrészt a nyolc új pályának és a Capture the Flag módnak, másrészt a pályakészítőnek, amellyel mindenki megalkothatja saját pokoli helyszíneit. A fejlesztők a címet firtató kérdésünkre egyébként tagadták, hogy bármelyikük is hallgatna Meat Loafot...

Fallout 3

Fejlesztő: Bethesda Kiadó: Bethesda

Elemi erejű robbanásként érte a játékvilágot a hír július 12-én, miszerint mégis elkészül a Fallout 3. A program kiadója és fejlesztője is az Elder Scrolls-játékokról elhíresült Bethesda Softworks, ennél többet azonban nem árultak el (hacsak annyit nem, hogy az Interplay megőrizte a jogot, hogy online játékot készítsen a Fallout-univerzumban). Azonnal megkerestük a Bethesdát, és kikérdeztük őket a Fallout 3-mal kapcsolatban – ám a válaszok vázlatosságából következően néhány évet még biztosan várni kell az egyik legkedveltebb szerepjátékszéria folytatására...

PC Guru: Nem tartotok kicsit a felelősségtől, a rajongók hatalmas elvárásaitól? Elvégre az egyik legnagyobb klasszikusról van szó.
Pete Hines: Nem hinném, hogy a Fallout-rajongók elvárásai nagyobbak lennének, mint mondjuk az Elder Scrollsért lelkesedőké. Ráadásul mi várjuk a legtöbbet a játéktól, hiszen mi is hatalmas Fallout-fanatikusok vagyunk, ezért ha sikerül olyan játékot készíteni, mellyel mi magunk elégedettek vagyunk, minden rendben lesz.

PC Guru: A Fallout 3 hangulata hasonló lesz az előző játékok felnőttek felé orientált, komor és erőszakos hangulatához?
Pete Hines: A játék rendkívül korai állapotban van, úgyhogy részleteket nem közölhetek. Abban azonban biztos vagyok, hogy a Fallout 3 ilyen téren nem fog különbözni elődjétől. Elvégre ez a sötét, erőszakos – és ezért hihető – világ is nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a Fallout legendássá váljon.

PC Guru: Milyen motorral készül a játék, a Gamebryo engine-t fogjátok használni, mint a Morrowindben? Az előző Fallout-játékok fejlesztői közül részt vesz valaki a Fallout 3 munkálataiban?
Pete Hines: Mint mondtam, a játék igen korai állapotban van – annyira, hogy még sem a technológia, sem a fejlesztők kiléte nincs eldöntve. Még rengeteg dologról nem döntöttünk.

PC Guru: Tudnál valami megközelítő megjelenési dátumot mondani? Legalább az évet!
Pete Hines: Sajnos még a tervezett megjelenés évét sem mondhatom meg. Majd akkor fogunk többet elárulni a Fallout 3-ról, ha kitaláltuk a fontosabb dolgokat. Addig viszont rengeteget kell dolgoznunk...

Bár a hölgy csábos, a kezében tartott tárgy kissé elrettentő

Csak mondják a magukét...

„2003-ban a PC-s játékpiac legnagyobb problémája az igazán nagy durranás PC-exkluzív címek hiánya volt: vissza is esett a piac forgalma, csak Amerikában kb. 150-200 millió dollárral. 2004-re a nagy kérdés az, hogy a beharangozott, jó ideig csak PC-n elérhető csúcskategóriás játékok (Half-Life 2, Doom 3, Sims 2, Rome stb.) vajon hogyan fognak teljesíteni... Lesznek-e annyival szebbek, annyival jobbak a konzolosoknál, hogy megérje miattuk méregdrága PC-t tartani...? Az év eddigi PC-exkluzív címei (Far Cry, UT2004, Battlefield Vietnam) azt sugallják, a válasz hatalmas IGEN lesz."

Anton Bruehl
piacelemző, International Development Group

„Másfél évet töltöttem az Interplaynél a Jefferson kódnevű játék fejlesztésével, amit a nagyfőnökök egyetlen tollvonással tüntettek el a süllyesztőben. Nagyszerű játék lett volna, igazi kőkemény RPG... Ez volt az a pont, amikor megértettem, hogy nincs több keresnivalóm az Interplayben, és úgy mentem át gondolkodás nélkül az Obsidianhoz KOTOR 2-t fejleszteni, hogy tíz éve láttam utoljára a Csillagok háborúját, és halvány gőzöm nem volt az egész Star Wars világról."

Chris Avellone
designer, Obsidian Entertainment

„Minden projektnek megvannak a maga kihívásai, ezt mi a Valve-nál különösen érezzük. A Half-Life első részénél egyszerre kellett magát a céget létrehozni, és elkészíteni a játékot: egy évnyi csúszás lett a vége a dolognak. A második rész esetében szinte elérhetetlen várakozásoknak kell megfelelnünk, és ráadásul beütött ez a forráskód-kiszivárgás... Azt hiszem, ha a Half-Life 2 végre a boltokba kerül, a Valve egy ideig kisebb, normálisabb, és nem ennyire őrülten ambiciózus projektekkel fog foglalkozni."

Gabe Newell
cégvezető, Valve

„Az idei QuakeConon előreláthatólag nem mutatjuk be sem a Doom 3-at, sem a Quake 4-et. Előbbit azért, mert addigra már megjelenik, és mindenki a saját példányával fog játszani, utóbbi pedig még túl korai állapotban van ehhez. Bejelentjük viszont a következő játékunkat, amiről egyelőre annyit tudok elárulni, hogy nem a Doom, Quake vagy Wolfenstein sorozat új epizódja."

Todd Hollenshead
cégvezető, id Software

Euro Rally Champion

Fejlesztő: Brain in Jar Kiadó: Oxigen
Megjelenés: 2004. 09. 10

Kellemes idők járnak manapság a ralljáték szerelmeseire: a Richard Burns Rally az előzetes verzió alapján igen jónak tűnik, a Colin 5-öt pedig a mjinap jelentették be PC-re. A nagy vidámságon várhatóan az ERC nem fog sokat javítani, hiszen azonnal csökkentett áron kerül a piacra. Az IndyCar Series motorját használó játék grafikája néhány évvel korábbra repíti a játékost, és valahogy azt is nehéz elhinni, hogy valóban „minden eddiginél részletesebb sérülésmodellezés" lesz a programban.
A bajnokság mód Anglia, az Alpok és Afrika pályáira visz minket, ezen felül kétfős versenyeket is lehet bonyolítani (külön ehhez a módhoz készítettek néhány extrém pályát, rengeteg ugratóval, meredek lejtővel, hajtűkanyarokkal).

Azt hiszem, inkább megnézem az Eurosporton

Best of

toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olva-só szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Rise of Nations: Thrones and Patriots, UT 2004, Prince of Persia, Far Cry

Pandora Tomorrow multiplayer

fejl.: ubisoft montreal ért.: PC GURU 2004/05 94%

A nyári uborkaszezonban újra előkerült az év eddigi legjobb multiplayer játéka. Amíg a Splinter Cell 3-ra (és annak szintén zseniálisnak ígérkező kooperatív multijára) várunk, biztos elleszünk még vele...

Codename: Panzers

fejl.: stormregion ért.: PC GURU 2004/05 91%

Jönnek-mennek a real-time stratégiai játékok, de a Panzers keményen állja a sarat - hogy nem csak a lokálpatrióta beszél belőlünk, arra bizonyíték a játék nemzetközi fogadtatása (lásd a német listát lenn!).

Thief: Deadly Shadows

fejl.: ion storm ért.: PC GURU 2004/07 91%

Garrett, a mestertolvaj kalandjainak harmadik, befejező epizódjára szerkesztőségünk több tagja csak most kapott rá - de a Thief 3 a "lassú víz partot mos" taktikájával meghódította őket is. Reménykedünk a folytatásban...

ígéretes, de félünk, hogy elrontják

akikért még aggódunk: World of Warcraft, Evil Genius, Larry 8, Armies of Exigo

S.T.A.L.K.E.R.

fejl.: gsc gameworld megjelenés: 2004. szeptember

Ha a fejlesztők ígéreteinek csak a fele igaz, ez lesz az évtized játéka! Csak az a baj, hogy eddig csupán a káprázatos grafikát mutatták meg, magából a játékmenetből semmit... a megjelenési dátum pedig egyre közeledik...

Sid Meier's Pirates!

fejl.: firaxis megjelenés: 2004. december

Nagy bátorságra vall Sid Meiertől, hogy 17 (!) éves klasszikusát minden játékmenetbeli változás nélkül dolgozza fel újra. Vajon ami a '80-as években zseniálisnak tűnt, hogyan fog muzsikálni a XXI. században?

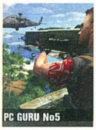
KOTOR 2

fejl.: obsidian megjelenés: 2005 tavasz

A KOTOR 2 az E3 egyik nagy csalódása volt. Vajon el lehet-e sütni még egyszer ugyanazt a játékot változtatás nélkül, úgy, hogy a rajongók ne háborodjanak fel? Akkor is, ha eredeti az Év Játéka volt tavaly...

top 10 – PC GURU top 10

Far Cry



PC GURU No5

			PC GURU értékelés
▲	Prince of Persia	2004/01	96%
▲	Codename: Panzers	2004/06	91%
▲	Thief: Deadly Shadows	2004/06	91%
■	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
■	Far Cry	2004/04	93%
▲	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▲	Beyond Good and Evil	2004/01	94%
▼	Rise of Nations add-on	2004/07	90%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
■	Syberia 2	2004/05	90%

top 10 – USA top 10

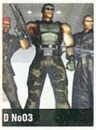
Joint Operations

USA No3

			PC GURU értékelés
■	Harry Potter 3	2004/07	84%
▲	City of Heroes	-	-
★	Joint Operations	2004/08	80%
■	Rise of Nations	2003/07	89%
▲	Far Cry	2004/04	93%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Flight Simulator 2004	2003/08	88%
■	Age of Mythology	2002/12	97%
★	Knights of the Old Republic	2004/01	96%
★	The Sims: Superstar	2003/07	88%

top 10 – Németország top 10

Söldner: Secret Wars



D No03

			PC GURU értékelés
★	Codename: Panzers	2004/06	91%
★	Harry Potter 3	2004/07	84%
▲	Söldner: Secret Wars	2004/07	67%
▼	TOCA Race Driver 2	2004/06	83%
★	Thief: Deadly Shadows	2004/07	91%
■	UEFA Euro 2004	2004/06	80%
▼	CS: Condition Zero	2004/05	65%
▼	Far Cry	2004/04	93%
▼	The Sims Double Deluxe	2004/04	94%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%

top 10 – Anglia top 10

Spider-Man 2

GB No8

			PC GURU értékelés
■	Champ. Manager 03/04	2004/03	90%
★	Soldiers: Heroes of WWII	2004/08	91%
★	Joint Operations	2004/08	80%
▲	The Sims	2000/04	94%
▼	CSI: Dark Motives	2004/06	72%
★	Ground Control 2	2004/08	85%
▼	Far Cry	2004/04	93%
★	Spider-Man 2	2004/09	54%
▼	Harry Potter 3	2004/07	84%
▼	Thief: Deadly Shadows	2004/07	91%

Folytatást akarunk!

Starcraft

Ehhez nem is kell kommentár... Minden idők legjobb RTS-ét bűn lenne nem folytatni! Hallja valaki a Blizzardnál?

Sam & Max

Félig már elkészült, de leállították a fejlesztést. Hátha egy bátor kiadó lát fantáziát a projekt felkarolásában...

Beyond Good&Evil

Zseniális volt, de sajnos nagyot bukott - Michel Ancel igazán megérdemelne még egy próbálkozást!

Return to Castle Wolfeinstein 2

Fejlesztő: ?
Kiadó: ?
Megjelenés: ?

A Doom 3 körüli hatalmas felhajtásban egyre többet nyilatkoznak a fejlesztők, és közben néha érdekes dolgokat kotyognak ki. Todd Hollenshead, az id cégvezetője például egy interjúban elejtette, hogy az anyacég ugyan a közeljövőben nem kívánja folytatni a három nagy FPS-sorozatuk (Doom, Quake, Wolfenstein) egyikét sem – azonban egy külső stúdióban már javában zajlanak a Return to Castle Wolfenstein 2 munkálatai! A cím még munkaverzió, az új Prince of Persiákhoz hasonlóan itt is bonyodalmak adódhatnak majd a számozással, hiszen ez valójában már a negyedik epizód. Részleteket még nem árult el Todd, azt is csak sejteni lehet, hogy a játék a Doom 3 grafikus motorját használja, az említett külsős cég pedig a Splash Damage, akik Enemy Territoryt, és a Doom 3 multiplayer részét készítették.

Egyike a kastély barátságosabb őreinek

Blitzkrieg Rolling Thunder

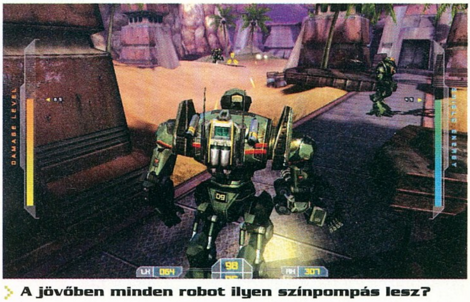
Fejlesztő: Nival
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2004. vége

Bár második világháborús RTS vonalon a Panzers eléggé odacsapott a konkurenciának, az oroszok (hazánk fiai mellett a másik játékfejlesztő-nagyhatalom a műfajban) nem adják fel: karácsonyra itt a szupersikeres Blitzkrieg új kiegészítője! A Rolling Thunder bevallottan a tengerentúli játékosokat célozza meg, hiszen nemzeti hősük, Patton tábornok hét országon át húzódó hadjáratát dolgozza fel 8 egyjátékos + 10 multiplayer bevetés képében. A történelemhű küldetések közül a fejlesztők a Husky hadműveletre (a szövetségesek szicíliai partraszállása '43 nyarán) a legbüszkébbek.

War World

Fejlesztő: Third Wave
Kiadó: Third Wave
Megjelenés: 2004. ősz

A Tribes és a Planetside babérjaira tör a veterán fejlesztőkből összeállt Third Wave stúdió első játéka, a War World, amiben Mechwarrior-szerű óriásrobotok nyergében küzdhetünk a többi játékos ellen online arénákban. Az igazi érdekesség a robotok ezerféleképpen módosítható felszerelésében, tuningolásában áll majd, amivel a játék jóval taktikusabbá, gondolkodtatóbbá válik, mint a képeken átsütő „fékevesztett hentelés” hangulatból sejthető. A játék a tervek szerint mindenféle kiadót és kereskedőt kikerülve, kizárólag online terjesztésben lesz kapható, egyenesen a fejlesztőktől, a szokásos játékárak mintegy feléért.



A jövőben minden robot ilyen színpompás lesz?

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

NYÁRI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

Pokoli szomszédok 2 – 7 990,-
Panzers – 9 990,-
D-Day – 6 990,-
Doom 3 – 10 990,-
Singles – 7 990,-
XIII – 6 990,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow – 7 990,-
Spiderman The Movie 2 – 9 990,-
Soldiers Heroes of WW II – 9 990,-
Gangland – 5 990,-
Splinter Cell – 2 490,-
Manhunt – 5 990,-
Max Payne 2 – 5 990,-
Lock On – 4 990,-
Hitman 2 – 2 490,-
Colin McRae Rally 3 – 2 490,-
TOCA Race Driver – 2 490,-
IGI 2 – 2 490,-
Black & White – 3 990,-
Sim City 4 – 3 990,-
NFS Hot Pursuit 2 – 3 990,-

Acélszív 4 990
Afrika K vs Desert R 6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Shadow 4 990
Alias 9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs Pred 2 Primal ...1 990
Anno 1503....3 990
Anno 1503 Treasures 7 490
Antant....Akció
Arcanum 1 690
Atlantis 2....1 990
Átok - Izisz szeme 4 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle....3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg: Burning Hor ...6 990
Blood Omen 2 ....1 990
Breed....5 990
Broken Sword 3 ....6 990
C&C Generals Deluxe....11 990
C&C Renegade....3 990
Call of Duty Év játéka 9 990
Capitalism 2....2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Catwoman* 11 990
Champ Manager 3....1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2....1 990
Chrome Gold* ....Jön
Civilization 3....3 990
Civilization 3+Play World 5 990
Civilization 3 Conquests .3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....1 990
Colin McRae Rally 3....2 490
Colin McRae Rally 04....10 990
Commandos 1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3 ....6 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Counterstrike Con. Zero..6 990
CSI: Helyszínelők....2 490
CSI 2: Dark Motives 9 990
Csendes-óceán hősei.....3 990
D-Day* 6 990
Delta Force Black Hawk .6 990
Delta Force BHD Team 6 990
Desperados 2 990
Deus Ex....1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo....1 690
Diablo 2 +Lord of Destr ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disney játékok:....990-től
Doom Collector's 3 990
Doom 3* 10 990
Drakula....1 490
Drakula 2 ....1 490
Duke Nukem Manhattan. .2 990
Dungeon Siege....2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth Art of C. 2 990
Empire Earth Gold 5 490
Etherlords....1 990
Euro 2004....11 990
Europa Universalis 1 490
Fate of the Dragon 1 990
Far Cry DVD (CD-n is)....7 990
Fire Chief 2 990
Flanker 2.0 ....1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Freedom Fighters 3 990
Frontline Attack 1 990
Fritz 7 Sakkszimulátor....4 990
Gangland 5 990
Gorky Zero....1 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 7 990
Ground Control 2 ....9 990
Gyűrűk Ura: Király v 12 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon 3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ...5 990
Harci Szekerek 4 990
Hard Truck....2 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heroes of M & M 3....1 990
Hidden & Dangerous 2 ....6 990
Hitman....1 990
Hitman 2....2 490
Hitman Contracts....9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
Hulk....3 490
IL-2 Sturm: Forgotten B ..3 990
Imperium Galactica 2....990
Industry Giant 2 ....1 990

IndyCar Series....2 490
Iron Storm....1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations 10 990
Judge Dredd....4 990
Jurassic Park Op. Gen 1 990
Kelták királya....2 990
Knightshift....5 990
Knights & Merchants 990
Korea....2 990
Légimentők....2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Links 2003 ....2 490
Lock On 4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest 3 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G: Bounty Hunter...4 990
Manhunt....5 990
Max Payne 2 ....5 990
MechWarrior 4....2 490
Medal of Honor....3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.8 990
Midnight Club 2....4 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....1 990
Morrowind 2 990
Mortal Kombat 4....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages B Myst....4 990
Myst Uru+2 küldetés....10 990
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003....3 990
Need for Speed Porsche .3 990

Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
Need for Speed Underg.11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N. + Undrentide....5 990
Nw N.: Hord. Underdark ..3 990
Nina 1 990
No Man's Land 4 990
No One Lives Forever....1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF: Contract JACK 4 990
Operation Flashpoint cs..5 990
Painkiller....7 990
Pandora's Box....2 490
Panzer Elite Spec. Ed. 1 990
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers 9 990
Patrician 3....1 990
Perimeter 9 990
Pirates of the Caribb'n....2 490
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2. ....7 990
Port Royale....2 990
Postal 2....1 990
Prisoner of War 2 490
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Project IGI....1 990
Project IGI 2....2 490
Railroad Tycoon 3....5 990
R. Six 3: Raven Shield....2 490
R. Six 3 küld: Athena Sw.4 990
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3....2 490
RC Cars....2 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Restaurant Empire....7 990
Return to Castle Wolf. 3 990
Sacred....6 990

Saga 1 990
Schizm 990
Sega GT 1 990
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Kiegészítő....2 990
Settlers 4 Trójai Hadjárat 3 990
Settlers 4 két küldetése...4 490
Settlers 4 +két küldetés...5 990
Sheep....1 990
Shogun 3 990
Shrek 2....9 990
Silent Hill 3 ....7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 ....3 990
Sims + Livin' It Up....7 490
Sims + Liv. + House P. ..11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Singles....7 990
Soldier of Fortun. 2 Gold.3 990
Soldiers: Heroes of ww2 .9 990
Soul Reaver 2....1 990
Spellforce 7 990
Spiderman The Movie 2...9 990
Splinter Cell....2 490
Splinter Cell 2: Pand. T.* .7 990
Star Trek: Elite Force....1 990
Star Wars Racer....3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast....3 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990

Starcraft és Brood War....1 990
Stronghold Crusader....4 990
Sudden Strike 2....2 990
SWAT 1+2+3 Elite 2 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia....2 990
Temple of Elemental Ev. .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3 ....9 990
Thing....1 990
Throne of Darkness 1 690
TOCA Race Driver....2 490
TOCA Race Driver 2....9 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Total Club Manager '03....3 990
Traffic Giant Gold 990
True Crime....9 990
Tropico....990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..3 990
Tyúkvadászat 2 ....1 990
UFO Aftermath 4 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam. 2004 ...10 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong....4 990
Wanted Guns....1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozn Throne .4 990
Wizardry 8....2 990
World Ch. Snooker 2003 .2 490
World War 3....990
WW Frontline Command .4 990
Worms 2....1 990
XIII 6 990

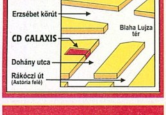
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h



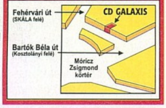
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja:
a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Internet Áruház!

Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2,
XBOX, GCube és GBA
játékok és kiegészítők
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

fejlesztő electronic arts los angeles **kiadó** electronic arts **web** www.eagames.com

i Az EA Los Angeles-i stúdiója 2000-ben alakult, akkor, amikor a mamutcég felvásárolta és átnevezte a Dreamworks Interactive-ot. Azóta az EALA kezeli a Medal of Honor-széria konzolos részeit, a Command & Conquereket, és 2004-től már a James Bond-játékokat is. A Battle for Middle-Earth az óriásstúdión belül a C&C Generalst és a Red Alert 2-t készítő csapat alkotása.

Első ránézésre a Battle for Middle-Earth akár egy népszerű licenc alapján sebtiben elkészített lélektelen programnak is tűnhetne. Hiszen mi sem egyszerűbb, mint stratégiai játékot alkotni a Gyűrűk Ura-univerzumban: készítsünk egy átlagos fantasy RTS-t sok orkkal, egy hőst nevezzünk el Aragornnak, egy másik stöpszli meg legyen képes láthatatlanná válni; kész is vagyunk, lehet a kasszához fáradni. Nem csak a cinizmus mondathatja ezt velünk, hanem a tapasztalat is, láttunk már ilyet: a Vivendi-féle War of the Rings pontosan ilyen tucatjáték volt; íztelen, szagtalan, felejthető.

Változó kor

Legnagyobb szerencsénkre az EALA nem ezt az utat választotta, és nagyon úgy néz ki, hogy a kicsit iparosmunkának tűnő – ám ettől függetlenül kiváló – Generals után most a hagyományokkal szakító játékkal rukkolnak elő, melyben a Peter Jackson által rendezett filmtrilógia ütközeteit élhetjük át.

> Ideért az olimpiai láng, de sajnos...

> az olifántok ösztönösen eltapossák

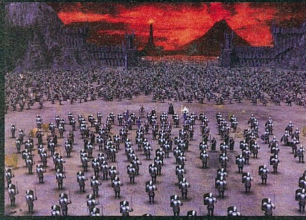
Nem előre megadott sorrendben teljesítünk missziókat, hanem saját választásunk szerint csoportosíthatjuk, mozgathatjuk seregeinket a világtérképen,

["A War of the Rings után itt egy újabb Gyűrűk Ura-RTS - és úgy tűnik, ez végre eléri a filmek színvonalát"]

A Battle for Middle-Earth ugyanis átmenetet képez a hagyományos, nyersanyagtermelős-bázisépítős RTS-ek, illetve a Total War-féle harci taktikai játékok között.

a konkrét ütközetek során viszont legtöbbször építkezhetünk, egységeket termelhetünk.

A világtérkép, amely a hangzatos Living World névre hallgat, Középfölde mindent felülmúló részletességgel megalkotott másolata – csupán megfesteni egy hónapig tartott, majd



Sokan gyűltek naplementét nézni

ezt követte a részletek animálása! A Végzetkatlan fekete füstöt okád a levegőbe, a tengerek lustán nyaldossák a partvonalakat – még azt is lehet látni, hogy a Gyűrűlidércek hol vannak éppen (ez is jelentős befolyással lehet az alkalmazandó taktikánkra). A seregeket apró ikonok jelzik (vörös a gonoszokat, sárga a jókat), hadainkat pedig egyszerű egérmozdulatokkal lehet irányítani. Ugyan az események nagyjából az ismert módon alakulnak, az egyes ütközetek mégis más formában fognak lezajlani, mint a filmekben – mégpedig annak függvényében, hogy mi mit teszünk. Mi történhet például, ha az elf íjászok mégis lelövik a Helmszurdoknál a városfalat berobbantó ork utászt, és ezzel megakadályozzák ellenfeleik könnyű(nek tűnő) győzelmét? Mi történik, ha a rohirokat egyáltalán nem vezetjük a Helm-szurdokhoz, hanem az erődöt feláldozva egy hatalmas sereggel megtámadjuk Vasudvardot? Vajon másként alakulnak-e az események, ha a sötét oldalt vezetve, a Gyűrűlidércek segítségével

megöljük Szilszakállt, és kiszabadítjuk Szarumánt – vagy ha még meglepőbb módon az entek nem tudják elfoglalni a nagyhatalmú Istár otthonát? Vagy mi van, ha Boromirt nem öli meg Lurtz, az Uruk-Hai vezér?

Lehet, hogy ezek a kérdések felháborítják a vérmesebb Gyűrűk Ura-rajongókat, de el kell fogadni, hogy itt játék készül, ami nem követheti lépésről lépésre a könyv – pontosabban a film, hiszen az EA licence a filmekre szól – eseményeit; hiszen akkor a játékosnak nem sok szerepe lenne. Ráadásul a játék csak akkor követi az ismert utat, ha a jók oldalát

Egy másik világ

Amikor az Electronic Arts megvásárolta a Gyűrük Ura-filmek jogait, a Vivendi a második legjobb dolgot zsebelte be: a könyvekhez fűződő jogokat. Eddig nem igazán tudtak élni a lehetőséggel, az elsőként megjelenő Fellowship of the Ring pocsék volt (különösen a Game Boy Advance-verzió, amit egy programhiba miatt egyszerűen nem lehetett végigjátszani, a patch-elés

A gyengécske konkurencia

pedig ugye ezen a platformon ismeretlen...), de a Hobbit sem volt sokkal jobb. Ezt követte a War of the Ring: teljesen középszerű, újításoktól mentes RTS, amely szintén nem aratott közönségsikert – de legalább nem is váltott ki közutálatot. A tavalyi E3-on mutatták be a konzolos Treason of Isengardot, ám az akciójáték – melyben Gollammal és egy enttel is lehetett volna küzdeni – közepes sajtóvisszhangot kapott, és ez oda vezetett, hogy a cég beszüntette a fejlesztést. Jelenleg egyetlen Gyűrük Ura-játékuk áll fejlesztés alatt, mégpedig az online szerepjáték, a Middle-Earth Online. A programot a két Asheron's Callról elhiresült Turbine késziti (érdekes modon, saját konkurenciájukon is dolgoznak: az Atari számára írják a Dungeons & Dragons Online-t). Az első verzió a Megyét és szomszédságát teszi bejárhatóvá, de a későbbi – ingyenes és bolti – kiegészítőkkel egész Középföldét elérhetővé kívánják tenni. Igen ambiciózus vállalkozás ez, csak remélni lehet, hogy a jelenlegi MMORPG burjánzásban a túlélők közé fog tartozni.

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Szorosan simuló hobbitkák

választjuk – ugyanis Mordor oldalára állva teljesen más lesz a végkifejlet. Ha ilyenkor győzünk, akkor az azzal jár, hogy a Helm-szurdokban levő erődöt leromboljuk, Aragornt megöljük, és sikerült elfoglalni a Fehér Várost is (az első tervek szerint a Megyét is le lehetett volna tarolni, de a New Line ezt végül nem engedélyezte). A játék minden alkalommal másként fog alakulni, az ígéretek szerint két játékos teljesen eltérő módon vezetheti győzelemre ugyanazokat a seregeket.

Warcraft of the Rings

Nem elég, ha kifundálunk egy trükkös átkaroló hadműveletet, a csatákat is meg kell nyerni. Ezt klasszikus felállású RTS-küzdelem keretében tehetjük meg. Lesz egy kezdő ármádiánk, és legtöbbször táborhelyünk is. Előfordul néhányszor persze az is, hogy nem tudunk egységet termelni, csak a küldetés elején kapott seregeinkkel – és az esetleg később szerzett erősítéssel – kell teljesíteni az adott célt. Ilyen lesz például a játék első órája (amennyiben a jó oldalt választottuk), amikor Frodóék útját követhetjük nyomon Völgyzugolyig. Később azonban, a nagyobb összecsapások idején képesek leszünk bázist építeni, új egységeket termelni. A bázisépítés némileg egyszerűbben zajlik, mint a hasonló játékokban: az erre kijelölt zónában a földön levő ikonokra klikkelve ugrik föl az oda építhető épületek listája. Ezt a megszorítást két okból vezették be. A kevésbé fontos, hogy a gyakorlatlan játékosok (egy Gyűrűk Ura-játékot nyilván sokkal több újonc vásárol meg, mint mondjuk egy új Warcraft-epizódot, aminek a neve semmit nem mond számukra) ne vesszenek el a menük, lehetőségek útvesztőjében. A másik sokkal fontosabb: a fejlesztők elsődleges szándéka, hogy a lehető legjobb, leghangulatosabb Gyűrűk Ura-játékot készítsék el – és ha emiatt le kell számolni néhány RTS-beidegződéssel, ezt megteszik. Ugyanennek köszönhető, hogy amikor gyártunk „egy" egységet, valójában egy egész csapattal gazdagodunk. Minél gyengébb az egység, annál többet kapunk belőlük egységnyi nyersanyagért – egy klikkelésre kiképzünk mondjuk 15 orkot, vagy tíz íjászt, esetleg két trollt (ezek hozzávetőleges számok, hiszen a játék ilyen részleteit még csak most kezdik beállítani).
Így ugyan kevésbé pontosan lehet taktikázni,

A jól ismert galdalfi betyáros lovasszám

nincs akkora szerepe egy-egy egységnek, mint máshol, cserébe már a korai ütközetek során is lehetnek több száz, később több ezer főből álló seregeink.

A fentiek nem vonatkoznak a hősökre, akik tapasztalati pontot kapnak, szintet lépnek, új támadásokkal, varázslatokkal, szövetségesekkel gazdagodnak. Őket visszük csatáról csatára, és bár az eddigi információk alapján nem lesznek olyan erősek és fontosak, mint a Warcraft 3 hősei, néhol igencsak szükség lesz az ő segítségükre is. Érdekes vonása a játéknak, hogy az épületek is fejlődnek az idő múlásával, a használattal. Lesznek különleges egységek is a játékban, mint például Szilszakáll, Szélura Gwaihir, vagy éppen egy balrog, len troll is. Ha azonban az íjászokat felállítjuk vonalba, és köréjük körben letesszük a katonákat, sokkal erősebbek lesznek: a lomha trollokat már messziről lelövik az íjászok, az orkokat pedig gond nélkül lekaszabolják a talpasok. Rengeteg formáció lesz, és az alapokkal való kísérletezés fontos része a programnak – a jó időben jól megválasztott alakzat jelentheti a különbséget az elveszített és a megnyert küldetés között.

Noha a játékot csak két oldalról játszhatjuk végig (hat-hat fejezet lesz, melyek mindegyike három-négy küldetést foglal magába), négy fél vesz részt a küzdelemben. A jók oldaláról Gondor, illetve Rohan katonáit

A vezér kissé elkapkodta ezt a rohamot... emlékét örökre megőrizzük

melyek néhány csatában hívhatunk elő – nemritkán ehhez teljesítenünk kell számukra néhány kisebb-nagyobb feladatot.

A játék fontos részét képezik a formációk, melyeket kombinálva juthatunk el az igazán ütős megoldásokig. Egy csapat íjászt simán felmorzsol egy tucat ork, a kardos katonákkal pedig leszámol akár egyet-

irányíthatjuk, míg a gonoszoknál értelemszerűen Mordor, illetve Vasudvard vezetőivé válhatunk – attól függően, hogy hol tartunk a történetben. Többjátékos módban (amelyről ezen felül nem sok információ van – bár pletykák keringenek a kooperatív módról) ezeket külön is lehet használni. Az egyes népek teljesen eltérő felépítéssel, szükségletekkel rendelkeznek, ezekről a 24. oldalon találsz egy összefoglalót.

A négy oldal

Gondor
Előnyök: Szinte áthatolhatatlan védelem, rengeteg fejlesztés, óriás sas szövetségesek
Hátrányok: Lassú és drága egységek, gyenge támadóerő
Hősök: Gandalf, Faramir
Nyersanyag: Élelem (farmokból), fegyver (kovácstól), arany (a legyőzött ellenfelektől)

Rohan
Előnyök: Kiváló támadóerő, gyors egységek, elf és ent szövetségesek, rengeteg hős
Hátrányok: Gyenge védelem, nagyon drága egységek
Hősök: Aragorn, Legolas, Gimli, Théoden, Éomer, Éowyn
Nyersanyag: Élelem (farmokból), arany (a legyőzött ellenfelektől)

Mordor
Előnyök: Rendkívül olcsó, tömegben termelődő egységek, ostromfegyverek, Gyűrűlidérc szövetségesek
Hátrányok: Nincsenek védelmi épületek, az egyes egységek gyengék, nem lehet fejleszteni a katonákat
Hősök: Az Angmari Boszorkányúr
Nyersanyag: Élelem (vágóhídról), vas (kohóból), fa (fűrészmalomból), arany (ellenséges épületek felégetéséből)

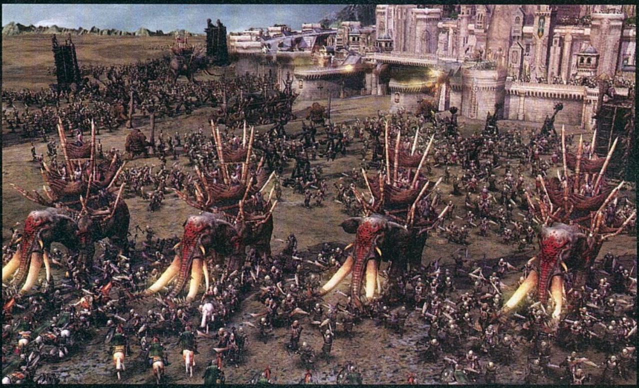
Vasudvard
Előnyök: Erős Uruk-Hai katonák, varázslatok (főként időjárással kapcsolatosak)
Hátrányok: Sérülékeny hősök, drága egységek, gyenge védelem
Hősök: Szarumán, Lurtz
Nyersanyag: Élelem (vágóhídról), vas (kohóból), fa (fűrészmalomból), arany (ellenséges épületek felégetéséből)

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Ha a PC konzol lenne...

...akkor idén kapnánk egy másik Gyűrűk Ura licences játékot is. Az Electronic Arts Redwood dolgozik a Third Age című szerepjátékon, amely a középföldei Harmadkor végén, a filmekkel egy időben játszódik. Mi készíthetjük el hőseinket, akiknek útja a Gyűrű Szövetségének vándorlását követi. Néha utunk egészen másfelé vezet, mint Frodóéknak, máskor viszont valamelyik hős akár csatlakozhat is csapatunkhoz (ez néhol igen illúzióromboló, az E3-as demóban például hőseink Gandalf mellett állva küzdöttek meg a balroggal Durin hídján, amitől mi meglehetősen kiborultunk...).

A játékmenet a Final Fantasykre hasonlít, tehát meglehetősen lineáris történetre kell számítani rengeteg tápolással, minijátékkal (a játékos átállhat akár Szauron oldalára is, de ez csak a végkifejletben jelent eltérést). A csaták is az elképesztően sikeres japán sorozathoz hasonló módon vannak megoldva, a két fél a képernyő két oldalán sorakozik fel, a résztvevők pedig gyorsaságuk, és az előzőleg végrehajtott cselekedetek időigénye alapján következnek egymás után. A grafika csodálatos, minden lény és helyszín olyan, mintha a mozivászonról kerültek volna a képernyőkre (végül is onnan kerültek...). A siker garantált, a játék élvezetesnek tűnik, de a keményvonalas Tolkien-rajongók valószínűleg fel fognak háborodni a sok mágiától, no meg a kicsit átírt történettől...



A tekintélyt parancsoló olifánt sorfal halványan a BKV ellenőrökre hajaz

Érző orkok

A játék egyik legfőbb különlegessége, hogy az egységek érzelmekkel lesznek felruházva. Ez főként látványban jelenik meg, a játékmenetre nincs nagy hatással – de az ilyen apróságok miatt lehet beleszeretni egy játékba. Katonáink félnek például, ha veszélyes ellenféllel találkoznak: amikor néhány gondori őr találkozik egy szálfa méretű bunkót lengető trollal, nem rontanak neki ész nélkül, mint más játékokban, hanem elkezdenek hátrálni, a pajzsukat idegesen a fejük felé tartva. Minél erősebb az ellenfél, annál nagyobb körben érvényesül ez a hatás. Amikor az Angmari Boszorkányúr megjelenik a csatamezőn, csak a legbátrabbak nem futnak el: a veterán egységek, a hősök, illetve az ez utóbbihoz közel állók. Egy másik példa az érzelmekre: amikor egy olifánt hátán levő felépítményt felgyújtanak, az állat érthető módon pánikba esik, és ha nem adunk ki neki parancsot, elkezd vágtatni amerre lát, és letarol barátot, ellenfelet egyaránt. Amikor embereink találkoznak egy csapat gyengébb ellenféllel, elkezdik gúnyolni őket – csatadalokat énekelnek, kardjaikkal csapkodják a pajzsukat. Ha pedig győztesen kerülnek ki a csatából, elkezdenek ugrálni, örömkiáltásokat hallatni.

> „A filmesek teljeskörű támogatásának köszönhetően egységeink mintha csak a mozivászonról léptek volna le."

Az érzelmek modellezése nem jelenti azt, hogy az események kicsúsznak az irányításunk alól. Az egységek a direkt irányításunk alatt maradnak, bárkinek adunk ki parancsot, az teljesíteni fogja. A telirakott páncélgatyával remegő katonák is nekimennek a trolloknak ha úgy akarjuk, és az égő olifánt is arra megy, amerre utasítjuk – az érzelmek csak színesítő hangulati elemet képviselnek.

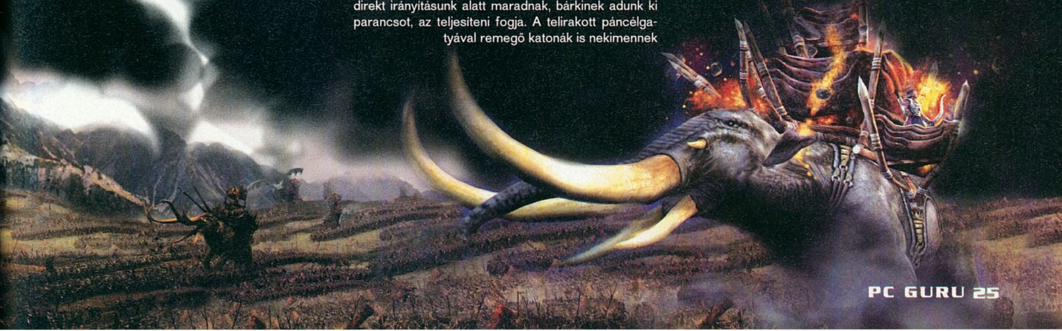
Említettem a dorongokkal rendelkező trollokat; a felszerelések használata szintén egyedi vonása a Battle for Middle-Earthnek. A trollok fákat tépnek ki, és használják bunkóként, az entek pedig köveket képesek felemelni – vagy épületek oldalából kitépni – és azokkal becélozni az ellenfelet. Egy-egy ilyen kő elhajítása után akár tucatnyi ellenséges katona is elpusztulhat, köszönhetően a látványos és valósághű fizikának. Ahogy az első film elején Szauron is tucatszám söpri el ellenfeleit az orodruini csatában, úgy repülnek el öt-hat katona egy troll borzasztó ütésének hatására – de akkor is, ha köztük esik össze egy olifánt. A környezet használatának másik példája, amikor az égő lényt – különösen az enteket – tóba vagy patakba irányítva kiolthatjuk lángjait.

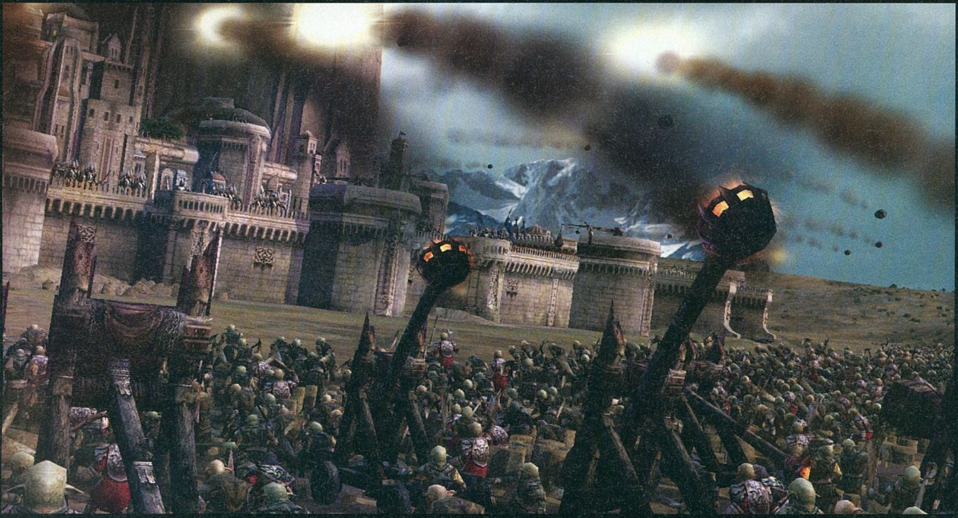
$

A három Gyűrűk Ura-film körülbelül 300 millió dollárjába került a New Line-nak, ám az egész világon hozott közel háromilliárd dolláros mozijegy-bevétel elképesztő hasznot hajtott – ráadásul a DVD-kiadásokról még nem is esett szó...

A film megelevenedik

Még nem esett szó a játék technikai megvalósításáról, amire csak egy szó illik: pazar. Ugyan a fejlesztők szerint a Generalsban is használt SAGE motor dorombol a Battle for Middle-Earth alatt is,





> Minden idők leghangulatosabb ostromjelenete természetsen nem maradhatott ki

> Fair küzdelem van kilátásban

ezt első ránézésre senki nem mondaná meg. A jóval lejjebb vitt kamera (persze lehet majd zoomolni, de az eddig látottak alapján a fák koronájának szintjéről is kitűnően lehet mindent irányítani), és a sokkal kidolgozottabb tereptárgyak óriási különbséget jelentenek. A grafika stílusa is alapvető változásokon ment át, mint azt Richard Kriegler, a játék művészeti vezetője is mondja: „eltávolítottunk minden tarka színt a programból; a Generals képregényre hasonlított, a Middle-Earth viszont akár középföldei dokumentumfilm is lehetne". A filmmel való elképesztő hasonlóságot – nézzétek csak meg a trollokat! – persze nem csupán a tehetséges grafikusoknak köszönhetjük, hanem a New Line Cinema hathatós segítségének is. A fejlesztők ugyanis mindent megkaptak a filmesektől, amit csak kértek. Így aztán a karaktermodellek, a helyszínek mind-mind hűek lesznek a moziban látottakhoz, ami már önmagában is sokat tesz a hangulat megteremtéséért. Az, hogy a játék remekül fog kinézni: tény – azt az ígéretet viszont nehezünkre esik elhinni, hogy a program pontosan olyan sebességgel fog futni azonos gépen, mint a Generals… Állításuk szerint a SAGE motor fejlesztése mellett legalább ennyi figyelmet fordítottak az optimalizálására is – ez lehetséges, de véleményünk szerint azért a Middle-Earth csak jobban megizzasztja majd gépeinket, mint a Generals tette (már csak azért is, mert a minimum felbontás már 1024x768-ra emelkedik).

!

Az EA új módját találta ki a BFME népszerűsítésének: nagyjából havonta kiadnak egy méretes videót, amely a játék valamely részletére koncentrál. Az eddigi három epizód az érző egységekről, a világtérképről, illetve az AI-ról szólt – aki kíváncsi rájuk, megtekintheti őket a DVD-nken!

Nem csak a grafikai megvalósítás terén kaptak segítséget a New Line-tól a játékfejlesztők, hanem a hangokat és a zenéket illetően is. Az talán természetes, hogy Howard Shore díjesővel jutalmazott dallamai hallhatóak játék közben – természetesen az események alakulásával folyamatosan változik a zene lendülete – de az, hogy a film szereplői a hangjukat adják, igazi különlegességnek számít. Így aztán a világtérképen a történetet mesélő Galadriel és Szarumán eredeti hangjukon (Cate Blanchett és Christopher Lee) fog megszólalni, és tárgyalások folynak más színészekkel is, hogy az átvezető jelenetekben minden klappoljon.

Az orkok, trollok és más teremtmények a filmekből ismert a saját üvöltéseiket, rikoltásaikat fogják hallatni, így ha meg akarod tudni, hogy egy égő olifántnak milyen a fájdalomkiáltása, ennél jobb alkalmad nem lesz rá. Mindaz, amit a játékról tudunk, afelé mutat, hogy novemberben minden Gyűrűk Ura-rajongó újabb nagyszerű játékkal gazdagodik. Meglehet, hogy a játékmenet nem lesz forradalmi, de a látvány, a hangulat a helyén lesz. Ez az ősz minden stratégia-kedvelőnek arany időszak lesz, sci-fiben jön a Warhammer 40K (lásd előzetesünket az előző számban), ókori környezetben a Rome, a fantasyt kedvelőknek pedig a Middle-Earth!

Grath

+ A film megelevenedik a képernyőn, elképesztően látványos a játék

– Reméljük balrogot nem lehet gyártani, a multiplayerről nem tudunk semmit

> **Összességében:**

A Battle for Middle-Earth a Warhammer 40K mellett az év legjobb RTS-e lesz; gyönyörű, hangulatos, és – reméljük – hű a filmekhez.

Battle for Middle-Earth interjú

Mivel a Battle for Middle-Earth az ősz egyik legnagyobb durranásának ígérkezik, megkerestük a készítőket – nevezetesen Mark Skaggst, a játék producerét – és kifaggattuk őket a játék fejlesztésének kulisszatitkairól.

PC Guru: Úgy hallottuk, hogy már azelőtt felmerült néhányatok fejében egy Gyűrűk Ura alapú RTS elkészítésének ötlete, hogy az Electronic Arts megszerezte a jogokat. Igaz ez?
Mark: Igen, jól tudod – a pletykák ezúttal nem hazudtak. Én mindig is imádtam Tolkien világát, milliószor olvastam a könyveket. Már korábban is beszéltünk Gyűrűk Ura-játékokról, és amikor hallottuk, hogy az EA a licenc megszerzéséről tárgyal a New Line Cinemával, az egész csapat fellelkesült. Az első játékok az akció műfajába tartoztak, de mi kezdettől fogva valós-idejű stratégiai játékban gondolkodtunk.

PC Guru: Mit szóltak ehhez az ötlethez az EA vezetői, marketingesei?
Mark: Az EA vezetői az első pillanattól kezdve támogattak minket, nagy lehetőségeket láttak a programban. Az egyetlen kérdés csupán az volt, hogy képesek leszünk-e olyan játék elkészítésére, amelyik hű a Peter Jackson által mozivászonra álmodott világhoz, látványhoz. Az első dolgunk ezért egy prototípus elkészítése volt, amelyben a látvány ugyan nem volt túl kidolgozott, de bebizonyította, hogy fel fogjuk tudni idézni a film grandiózus ütközeteinek hangulatát.

PC Guru: Ezzel a korai verzióval azonnal lenyűgöztétek a döntéshozókat?
Mark: Igen, az első próbaverziók, illetve az első karaktermodellek mindenkit a projekt mellé állítottak, így megkaptuk a támogatást ahhoz, hogy a fejlesztés teljes gőzzel beindulhasson. Azóta persze a játék rengeteget változott, már csak nyomokban hasonlít arra a korai verzióra – így viszont most még lelkesebbek a vezetők (nevet). Nem is beszélve rólunk, hiszen az egész csapat a Középfölde rajongója, így mindenki kétszer olyan lelkesen dolgozik a programon, mint eddig bármilyen játékon.

PC Guru: Milyen a New Line Cinemával dolgozni? Hogy viszonyulnak a játékhoz?
Mark: Fantasztikusak voltak a kezdetektől fogva, és most is azok! Elképesztő mennyiségű anyagot kaptunk tőlük; bármire volt szükségünk, bármit kérdeztünk, azonnal a rendelkezésünkre álltak. Miután megkaptuk a startjelet, azonnal hozzájuk fordultunk, és ez a kapcsolat a mai napig tart. Rendkívül szerencsésnek érzem magunkat, hogy velük dolgozhatunk, és hogy így viszonyulnak hozzánk.

PC Guru: Volt valami, amit megtiltottak, olyan ötlet, amire nem voltak vevők?
Mark: Nos igen, volt néhány olyan ötletünk, amelyek nem voltak összhangban a filmmel, és ők ezt azonnal jelezték. Minden esetben igazuk volt, persze ezt néha csak utólag láttuk be – mindenesetre, ami most a játékban van, arra a filmkészítők az utolsó pixelig az áldásukat adták.

PC Guru: Találkoztatok személyesen is a filmkészítőkkel, a WETA stábjával, esetleg Peter Jacksonnal?
Mark: Tavaly tavasszal a csapat jó része elutazott Új-Zélandra, hogy megmutassuk a már említett prototípust a New Line-nak. Sajnos Peter Jacksont nagyon lefoglalta a Király visszatér forgatása – nem mintha hibáztatnánk érte... –, így aztán nem tudtunk vele találkozni. Pedig rendkívül érdekes lett volna leülni vele és megmutatni neki, hogyan keltjük életre a filmjeit számítógépen, valós időben.

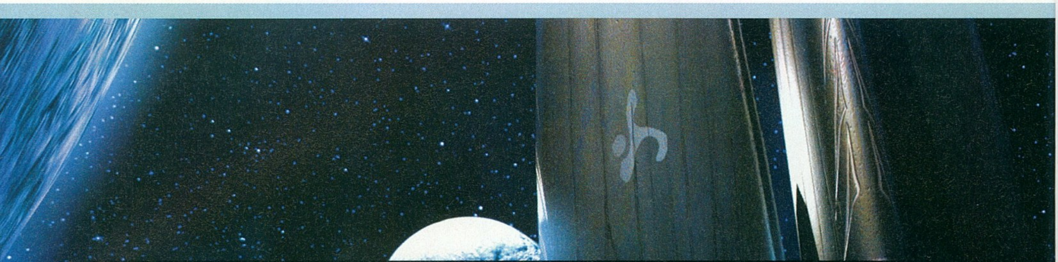
PC Guru: Amennyire tudjuk, a C&C Generals motorját használjátok, miben változtattatok rajta?
Mark: Igen, a Generals engine fut a Middle-Earth alatt is, bár természetesen rengeteget fejlesztettünk rajta. Igen nagy különbséget jelent a két játék között, hogy míg a Generalsban egy 30 fős csata már nagynak számított, addig itt egyszerre több száz egység lehet a képernyőn, és több ezer a csatamezőn. Ezért dolgoztuk ki a LOD Everywhere rendszert, amely lehetővé teszi, hogy viszonylag gyengébb gépeken is jó sebesség mellett lehessen átélni ezeket az epikus ütközeteket. Jelentős változáson ment át a bevilágításért és árnyékolásért felelős programrész is, ez a WETA-tól és a New Line-tól kapott modellekkel, adatokkal, fényképekkel, filmrészletekkel kombinálva a filmhez igencsak hasonló képi világot eredményez. Ezek talán a leglátványosabb újítások, de megemlíteném a fizikai rendszerünket, és a teljesen újraírt mesterséges intelligenciát is, hiszen azok is jelentősen hozzájárulnak a játékélményhez.

PC Guru: Tudjuk, hogy még rengeteg munkátok van a Battle for Middle-Earth elkészültéig, de az EA-t ismerve nagyon valószínűnek látszik egy kiegészítő lemez megjelenése. Gondolkoztatok már azon, hogy mit lehetne abba belerakni?
Mark: Na igen, ha sikeres lesz a program (és mi nagyon reménykedünk benne, hogy az lesz), akkor jó eséllyel lesz kiegészítő, esetleg kiegészítők. Az elsőt már meg is terveztük, nagyjából tudjuk, mi lesz benne – erről persze nektek semmit nem fogok most elmondani (nevet). De még ennél is tovább megyek: már volt néhány megbeszélésünk az esetleges második kiegészítőről. Erről még nem született döntés, de biztos, hogy mi szeretnénk folytatást. Alapként a filmeket kell használnunk, de abból is kiindulhatunk, amire ott csak utalnak. Vegyük csak Éomert és lovasait a Két toronyból: ők ugye orkokra vadásznak, de az egészből csak egyetlen csata jelenik meg a filmben, arról is csak villanásokat látunk Aragorn nyomolvasása alapján. Biztos vagyok benne, hogy Éomerékkel kapcsolatban egy rakás nagyon izgalmas küldetést készíthetnénk! Ilyen módon gondolkodva tervezzük meg a küldetéseket, és ennek még nagyobb szerepe lesz a kiegészítőkben, hiszen a filmben szereplő nagy csatákat elljük az alapjátékban.
PC Guru: Köszönjük az interjút!

Az Imperium Galactica újjáéled!

Nexus The Jupiter Incident

fejlesztő mithis **kiadó** hd interactive **web** www.mithis.hu



i A 2002 elején alapított Mithis nem kezdő a szakmában, hisz tagjainak többsége dolgozott már a hazai fejlesztőcsapatok valamelyikének. A hatvan embert foglalkoztató csapatnak három projectje fut: a Nexus, a Worms-stílusú Creature Conflict, valamint a II. világháború tengeri ütközeteit felelevenítő Midway.

Ha 2003 végén kellett volna áttekintenem az aktuális magyar játékszoftver-helyzetet, igencsak lesújtó képet kaptam volna. A Philos Alcatraz néven indult projektje felemás értékeléseket kapott, az Invictus Street Legal Racingje, valamint a Digital Reality Platoonja pedig – a kiadók által diktált megszorító feltételek, és a nagyon rövid fejlesztési idő miatt – igen-igen harmatosra sikerültek. A minden tekintetben kritikán aluli Terminator 3 – War of the Machines FPS-borzalmat pedig inkább örökre felejtsük el. Az idei év elején a Desert Rats vs Afrika Korps végre visszaállította a hazai fejlesztők becsületét, a Codename: Panzers pedig korábban elképzelhetetlen sikereket és eladási rekordokat ér el minden egyes héten! Azt már most biztosan állíthatom, hogy utóbbi remekmű mellé két felső kategóriás, magyar származású stratégiai játék érkezik még ebben az évben, így a Panzers az Exigóval és a Nexusszal karöltve fogja hirdetni a magyarok idei világelsőségét a stratégiai játékok piacán!

Imperium Galactica 3?

Míg a Panzers a II. világháború csatáit elevenítette fel történelmi hűséggel, az Exigo pedig egy kidolgozott fantasy világban játszódó RTS lesz, addig a Nexus a jövőt és a világűrt veszi alapul. A játék eredetileg Imperium Galactica 3 címen futott, bár nem az IG1-2-t fejlesztő Digital Reality, hanem a Philos Labs kereteiben, és példátlan nagy kavarások után nyerte el mostani kiadóját, és vele együtt új nevét: az idei E3-on már Nexus: The Jupiter Incident néven lépett a nagyközönség elé. A fejlesztés – úgy tűnik – lassan révbe ér, és a programon meglepő módon semmilyen tekintetben nem látszik a háttérben lefolyt rengeteg kalamajka. A játék körülbelül lapunk nyomdába kerülésével egy időben lép béta fázisba, az aranylemez pedig várhatóan augusztus 20-án kerül a kiadó kezébe (ezt este hatalmas tűzijáték fogja hirdetni a Duna partján…), ezért úgy gondoltuk, ideje meglátogatunk a fejlesztőket új, csúcsmodern irodaházukban. A hazai és a világsajtó viszonylatában is a PC Gurunak nyílott először lehetősége betekinteni az utolsó simítások előtt álló hazai taktikai-RTS csodába!

Az eredeti cím ellenére felejtsük el az Imperium Galactica 1-2 világát, történetét, és játékmenetét: a Nexus szinte kizárólag helyszínében, a világűrben egyezik a nagynevű elődökkel. A játék leginkább a Homeworld 2-höz hasonlít, azzal a nagyon jelentős különbséggel, hogy ezúttal nem kell egységgyártással bajlódnunk, hanem a küldetések elején kapott hajók minél taktikusabb felszerelésével és bevetésével kell az adott küldetések feladatait teljesítenünk – némiképp a Jagged Alliance-hez hasonlóan.

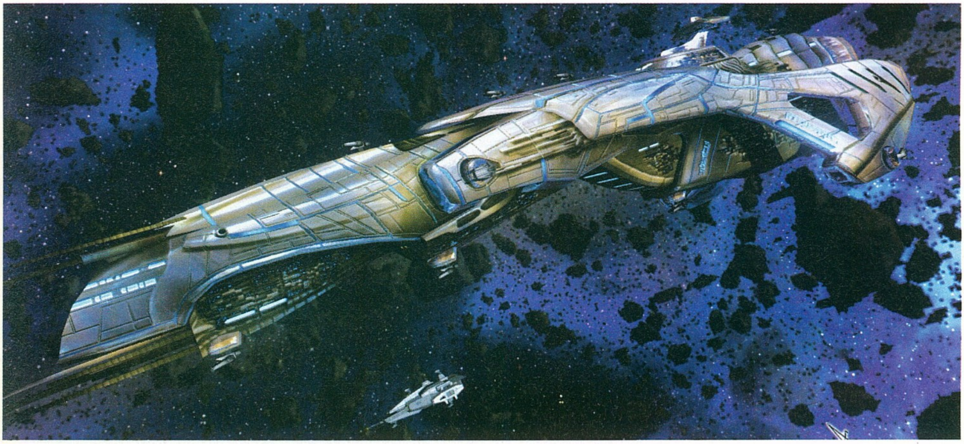
Teljes 3D – tökéletes irányíthatóság

A játéktér háromdimenziós, ha lehet úgy mondani, még 3D-sebb, mint a Homeworldben volt, itt ugyanis az események többnyire nem egy síkban fognak csak zajlani, mint a nagy elődben, nagyon komolyan figyelembe kell vennünk a harmadik dimenziót is. Ez rengeteg taktikai lehetőséget ad, és felveti a kezelhetőség és irányíthatóság végtelenül kényes kérdését.

Sokakat elrémíthet, és a néhány eddigi Homeworld-típusú játékban rengeteg játékost el is ijesztett az egyszerű RTS-ekhez képest nagyon összetettnek tetsző kezelés, így egy ilyen típusú játék lételeme, és sikerének egyik kulcsa az okos, átlátható kezelési rendszer. A fejlesztők mintegy öt különböző variációt ötlöttek ki erre a végső, legjobb eredmény eléréséig, és bátran állíthatom, hogy végül az etalon Homeworld 2-höz képest is kényelmesebb, letisztultabb irányítási rendszert valósítottak meg. Alapból két fajta, egy kezdőknek és egy haladóknak való irányítási nézet között választhatunk, melyek közül előző csak a leglényegesebb információkat, gombokat és taktikai lehetőségeket tárja elénk, míg utóbbival a legfinomabb stratégiai beállításokat is kedvünkre birizgálhatjuk. Nagyon érdekes, hogy ezúttal nem kapunk nagy, áttekintő taktikai térképet, mindent az alapképernyőn kell megoldanunk, ami ugyan kezdetben meglepő a Homeworld és a Haegemonia után, de az átgondolt irányítási rendszernek hála egyetlen percig sem éreztem ennek hiányát. Köszönhető ez többek közt annak, hogy a virtuális kamera hatalmas fókuszálási távlatokkal van felruházva: hajóink legapróbb alkatrészeit is megcsodálhatjuk, majd néhányat tekerve az egérgörgőn már az egész naprendszer bolygói és egységei kerülnek a szemünk elé.

Az űr talán még sosem volt…

…ennyire gyönyörű



Az aszteroida-mező nem túl kellemes hely egy kis hétvégi űrkiránduláshoz

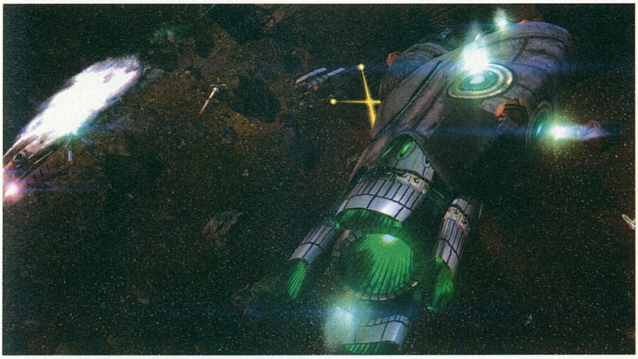
A hatalmas játéktér ellenére nem veszünk el az űr mélységeiben, kicsit odafigyelve mindig pontosan látjuk, melyik hajónk hol van pontosan, a flottánkhoz és az ellenséghez képest. A nem teljesen szabadon mozgatható kamera mindig egy adott hajóhoz képest, azt középpontba helyezve mutatja a többi egységet, nem veszhetünk el sosem a nagy kavarodásban, mint például a Ground Control 2, sokak által szokatlan, teljesen szabad nézetválasztása esetén.

Nagyon fontos eleme a kezelőrendszernek a „pillanat állj" billentyű, melyet aktiválva bármikor áttekinthetjük a csatateret, illetve információkat kérhetünk le mindennel kapcsolatban – így a játék nem válik klikkelőbajnoksággá, kihasználhatjuk a rendszer taktikai mélységeit! A képernyő bal oldalán kaptak helyet az általunk irányítható egységek (a legfontosabb tulajdonságokat betűkkel illetve ikonokkal jelölve), velük szemben, a jobb oldalon pedig az ellenséges, illetve semleges hajók, bolygók, vagy egyéb, figyelemre méltó objektumok. Parancsokat nem csak az űrben, az adott hajókra kattintva adhatunk ki, hanem bármit végrehajthatunk az ikonok segítségével is. Ezekből taktikai RTS-hez méltóan, elég sok áll rendelkezésünkre, a megszokott egységküldés, támadás, őrzés mellett lehetőségünk van őrjáratozni, vagy egyes objektumok konkrét elkerülésére, illetve bizonyos távolság megtartására tőlük.

!

Néhányan talán még emlékeznek rá, hogy az Imperium Galactica első részének magyar nyelvű változata volt a PC Guru szám szerint kilencedik, és egyben egyik legsikeresebb teljes játéka (2000/01).

Megdöbbentően ötletes a 3D-s irányítás megvalósítása, ugyanis míg „felülről" csak egy síkot látunk, az abban lévő mozgás egyértelmű, addig a magasságot/mélységet úgy tudjuk meghatározni, hogy a Shift lenyomása után megadhatjuk a harmadik koordinátát is, amiben hatalmas segítségünkre van, hogy ilyenkor a hajók körül megjelenő kör nagysága jelzi azok viszonylagos, „harmadik dimenziós" távolságát tőlünk! Ahogy mozgatjuk az egeret, úgy látjuk, hogy melyik hajóval kerül egy síkba a célpontunk koordinátája, illetve amelyik hajónál kisebb területű a körünk, értelemszerűen mögé fog kerülni! Leírva talán kicsit bonyolultnak hangozhat, de a valóságban meghökkentően praktikusan működik, ahogy az egész irányításra egyetlen rossz szavunk sem lehet.



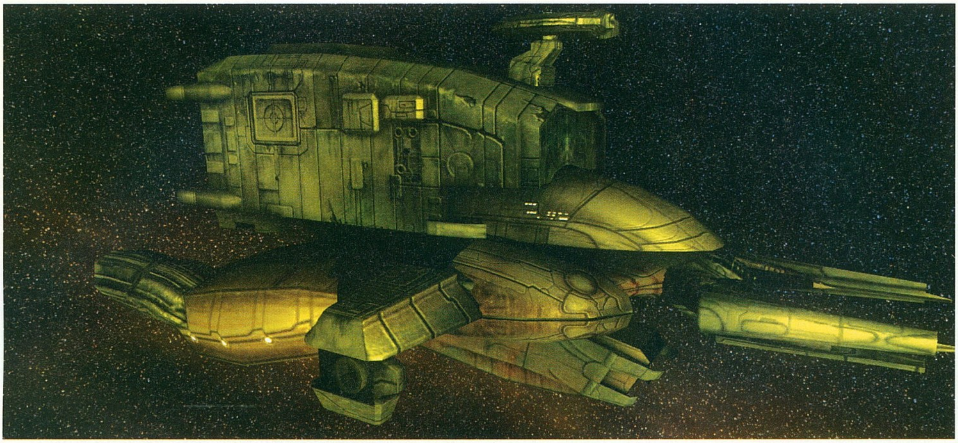
Zöld hajtómű, sárga sugarak - a Mithis jócskán feldobja az űr sötétjét

Taktikázás felsőfokon

Valamennyi hajó számtalan apró alkatrészből épül fel, és az összes különböző felaggatott felszerelés teljes mértékben viszontlátható a hajó külsején. Ahogy említettem, nem lesz lehetőségünk egységek gyártására, viszont az előző küldetések igen gyakran befolyásolják a következő pályán induló egységeink számát – sőt hajóink, és a legénység is fejlődik a küldetések során. Az egyes pályák során a kapott, illetve továbbvitt hajókat magunk turbózhatjuk fel egyre jobb felszerelésekkel.

Egy bétateszter hétköznapjai

„A jó játékok mindegyike csak a fejlesztés utolsó másfél-két hónapjában olyan élvezetes, olyan fantasztikus, mint amilyennek a játékos a dobozos verzióban megismeri. Előtte egy programhibáktól hemzsegő, ki-kifagyogató, kiegyensúlyozatlan frusztráló szörnyeteg valamennyi!" – írta nemrég a Black & White 2 fejlesztési naplónkat vezető tapasztalt vén róka játékfejlesztő. Nos, a Nexus tesztelésünkkor már éppen kifele jövőben volt a bugoktól hemzsegő, tisztázatlan program állapotából – a grafika már lassan véglegesnek volt nevezhető, beszédhangok viszont még nem voltak benne –, de még mindig elő-előjöttek nagyon vicces hibák. Az egyes küldetéseket követően például a program elfelejtett memóriát üríteni, így ha nem léptem ki az egyik sikeresen teljesített pálya után, az azt követő küldetésben ott szerepelt az előző helyszínen megtalálható összes hajó és bolygó is. A kampányok végére már Darth Vader is megirigyelné azt a hajórajt, amit összegyűjthettem volna a küldetések során...


Minden űrjármű aprólékos részletességgel ki van dolgozva

Csillagközi vészhelyzet

Az erőforrást ebben a fejlődési rendszerben gyakorlatilag az idő jelenti, mert minden cucc üzembe helyezése bizonyos időt vesz igénybe a legénységtől – és ebből igencsak híján leszünk az egymást szorosan követő küldetések között. A hajókon természetesen csak bizonyos számú kapcsolódási pont található az egyes műszerek, eszközök csatlakoztatására, így meg kell gondolnunk, hogy a szűkös időt és véges helyet hogyan használjuk ki. Számtalan könnyű-, és nehézlézertípus közül mazsolázhatunk a küldetések közt, de felerősíthetünk apróbb, főleg mozgékony hajók ellen bevethető ágyúkat, vagy véges munícióval rendelkező rakétavetőket is. Ehhez hasonlóan cserélgethetjük az elsődleges és másodlagos hajtóműveket, illetőleg a pajzsokat, radarokat (mindezekhez külön generátorokat is biztosítanunk kell). Speciális mütyüröknek sem leszünk híján a játékban, lesz például olyan szerkezet, ami bizonyos feltételek teljesülése mellett láthatatlanságot biztosít, vagy olyan speciális manőverező motorok, amik az űrhajót villámgyorsan elforgatják a kedvezőtlen szögből érkező lassabb lövedékek elől.

A látványos robbanások elvakítanak

A hajók a zseniális irányítási rendszernek köszönhetően tökéletesen kontrollálhatók, így lesz időnk olyan dolgokra is odafigyelni, hogy mely harci gépünk melyik lézere pontosan kit lőjön, még bővebben, hogy melyik hajónak melyik részét, vagy alkatrészét vegye tűz alá. Alapvetően két támadási forma létezik: az egyikben simán a hajótestet – illetve előbb annak páncélzatát – lőjük a megsemmisítésig, a másikban kipécézhetünk egy-egy generátort, vagy fegyvert, és azt semlegesíthetjük, mielőtt a hajó teljes megsemmisítésére törnénk. Megbéníthatjuk az ellenség mozgását az elsődleges és másodlagos hajtóművek kilövésével, vagy megpróbálhatjuk legyalulni róla a ránk veszélyesebb fegyvereket – nagyon sokfajta lehetőség áll rendelkezésünkre. Az X-Wing játékokhoz hasonlóan most is a korlátozott mennyiségben rendelkezésünkre álló, de állandóan újratöltődő energiát oszthatjuk el a hajó különböző részeinek ellátására, így ideiglenesen jóval nagyobb sebességet vagy tűzerőt érhetünk el! Hasonlóan lehetőségünk van a különböző alkatrészek javításának ütemezésére, illetve fontosságuk beállítására is, amik így együtt már szinte megszámlálhatatlan bevethető taktikát biztosítanak a stratégák számára.

Nagyon jópofa a nagyobb hajókról kiküldhető apróbb vadászrajok lehetősége – ezeket a különleges és igen látványos akció-kameranézettel is nyomon kísérhetjük –, valamint a kommandós hajó bevetésének lehetősége információszerzés, vagy az ellenséges hajó elfoglalása céljából. Különösen látványos volt és tetszett az egyik fejlesztő által bemutatott csata, mikor vezérhajónk áthatolhatatlan, gömb alakú energiapajzsot vont maga köré, melynek sugarában tartózkodva saját kisebb hajóink védve voltak a támadások ellen (a ránk irányuló lézereket látványosan semlegesítette az óriáspajzs), és így közeledtünk a célpont felé. Az ellenséget se ejtették viszont a feje lágyára: kicsit visszább húzódott, és hajóit összekapcsolva, azok energiáit egyesítve a Csillagok háborújában látott bolygórobbantó sugárhoz hasonló óriáslézert hozott létre, ami viszont már képes volt átütni a szuperpajzsunkat.

Számadatok és a fantasztikus prezentáció

A fegyverek és hajótípusok számát nagyon nehéz pontosan meghatározni, mert ahány játékos, annyiféleképpen szerelheti fel az alapból kapott hajótesteket. Így vagy úgy, alapvetően legalább harminc teljesen eltérő vázra építhetjük fel álmaink hajóit. A játék hat kampányra osztott küldetéssorozatában 26 változatos pályán kell magunkat átverekedni, melyek mindegyike több részfeladatból épül fel (elsődleges és másodlagos célok), és melyek során hajóink legénysége, illetve kapitányai általunk is befolyásolható módon folyamatosan fejlődnek! A küldetések történetközpontúak lesznek, a fejlesztők hatalmas energiát fektettek a sablonos sci-fi fonal elkerülésére, és valóban sikerült izgalmas és változatos sztorit összehozniuk, amihez részletesen kidolgozott háttérvilág is járul. A játék elsőrangú történetéért – aminek fordulatokkal teli leendő felfedezésétől senkit sem szeretnék megfosztani, így most boncolgatásától eltekintek – egyébként túlnyomórészt Nyulászi Zsolt érdemli majd a gratulációkat. Őt a fantasyt kedvelők Dale Avery néven regényíróként, a szerepjátékosok a MAGUS és Codex szerepjátékok készítőjeként, a PC Guru-olvasók pedig Nyúl néven futó cikkírónkként ismerhetnek.

Fontosnak tartom, hogy végre lesz nehézségi fokozat a játékban: a Homeworldökből ez valahogy kimaradt, és a viszonylag nehéz küldetések miatt ez sokakat elrémíthetett. A Nexusban viszont három nehézségi szint

Név- és kiadómizéria

A játékot eredetileg a Pannosphere nevű csapat fejlesztette Beyond néven, majd a készítők beolvadtak a Philos Entertainmentbe, a játék pedig megkapta az Imperium Galactica 3 címet. A kiadó CDV hamarosan anyagi válságba került, így a kevésbé ígéretesnek tartott projectjeit leállíttatta; sajnos köztük volt az ekkor már igencsak előre haladott állapotú IG3 is. A program aztán átkerült a szétesett Philosból kilépett fejlesztők által alapított Mithis Gameshez, ahol először a Galaxy Andromeda, majd a Nexus címet nyerte el (érdekesség, hogy a Philos egyik grafikusa is a Nexus becenevet viselte), az új kiadó pedig a holland HD Interactive lett. A figyelemfelkeltő, könnyen megjegyezhető, sci-fi hangulatú cím adott, a belső tartalom elsőrangú; most már csak a kiadó marketingtámogatásán múlhat a játék sikere.

Az óriáshajók leginkább a Csillagközi Invázió űrjárműveire emlékeztetnek

közül választhatunk a játék kezdetekor, amelyeknél egyre több és fifikásabb ellenféllel kell majd szembeszállnunk. A program tartalmaz részletesen kidolgozott többjátékos lehetőséget is, ahol legfeljebb tizenketten mérhetik össze erejüket legalább négy játékmód keretében: a jól bevált Deathmatch és Team Deathmatchen felül lesz egy alternatív, még kidolgozás alatt álló zászlólopás-szerű játék is, valamint extra mókának az egészen közeli rájuk közelítést is: minden egyes alkatrész kristálytisztán kivehető, a holdakat és bolygókat pedig millió változatos kráter tarkítja. Az űr megvalósítása is kellően szépre és hangulatosra sikerült (egyedül a Freelancer kallódó változatos űrszemetét hiányoltam), szuper a fény-árnyék viszonyok megvalósítása szintén, a nagyobb csaták színes lézernyalábjai pedig igazi látványorgiává változtatják a monitoron lá-

> "A rengeteg hányattatáson átesett Nexus végül méltó módon folytatja az IG által lefektetett hagyományokat."

igérkezik az a mód, mikor az egyik csapatnak minél kevesebb idő alatt kell elpusztítania az ellenfél kijelölt erős szállítóhajóját, majd csere. A többjátékos módhoz természetesen külön térképek dukálnak, négy faj hajói közül választhatunk majd, a pause funkció pedig értelemszerűen nem lesz használható.

Grafika terén a Nexusnak a hosszú és kusza fejlesztés ellenére sincs semmi szégyenkeznivalója –sőt, többnyire üti az etalonnak tartott Homeworld 2 színvonalát! A hajók és bolygók elképesztően részletesen vannak kidolgozva, nem csoda, hogy a grafikus motor engedi tottakat. Mindehhez elfogultság nélkül állíthatom, hogy az egyik legjobb aláfestő zene párosul, amit űrben játszódó játék alatt valaha hallhattunk – nagyon könnyen nyerhet hasonló zenei díjakat, mint anno az Imperium Galactica 2! Fenomenális munkát végzett a zeneért és hangeffektusokért felelős két hangszerbűvész: külön taps Tolnay Péternek és Valériónak! Csak reménykedni tudok benne, hogy a szinkron is hasonló színvonalat fog képviselni: a felvételek a napokban kezdődtek meg. Itt kell szólnom róla, hogy bár a játékhoz csak angol és német szinkron fog készülni, a fejlesztők így vagy úgy, de mindenképpen szeretnének kiadni magyar feliratozású változatot is. A sok szereplő miatt az igényes szinkron elkészítéséhez legalább ötven különféle szinkronhangra lenne szükség, ez pedig túl költséges a magyar piacon várható eladásokhoz képest – gagyit pedig nem szeretne a Mithis kiadni a kezéből, ezért marad a felirat.

Magyar égre újabb magyar csillag!

A már szeptemberben meginduló előkarácsonyi szezonban biztos befutónak érzem a Nexust. Hosszú évek kalamajkája után én csodálkozom és örülök a legjobban, hogy ennyire kiforrott, és minden tekintetben világszínvonalú játékkal lépnek hazánk fejlesztői a magyarországi és a nemzetközi piacra. A kevésbé populáris stílus talán elriaszthatja ugyan a játékosok egy részét, és sok múlik a kiadó marketingmunkáján is – de aki bizalmat szavaz a programnak, megtapasztalhatja, hogy ilyen látványos, élvezetes 3D-s taktikai-stratégiai játékkal nagyon ritkán találkozhatunk!

Greg5

+ gyönyörű grafika és hangulatos zenei aláfestés
+ összetett, taktikus játékmenet
+ telitalálat az irányítási rendszer

– az űrstratégia stílusa nem túl népszerű

Összességében:

A Panzers után hazánk fiai ismét minden tekintetben világszínvonalú játékot alkottak - ezúttal a Homeworld nyomdokain, a 3D-s taktikai-stratégiai vonalat erősítve.

Felszáll az Orion, benne McLane a parancsnok...

Szoba kilátások nélkül

Silent Hill 4 The Room

fejlesztő konami kiadó konami web www.konami.com/silenthill4

A Konami azon kevés japán játékkiadó/fejlesztő egyike, amelyek a nyugati piacon rendre nagyobb sikereket érnek el, mint saját hazájukban. Legnagyobb sikersorozataik (Silent Hill, Metal Gear Solid, Pro Evolution Soccer) aktuális epizódjai mostanság megjelennek PC-n is.

Bár a híres-hírhedt horror-sorozat negyedik része csak ősszel jelenik meg PC-re, szeretnénk már most bemutatni a PS2-es verzió alapján, hogy mire számíthatnak a játékosok. A konzolos változat néhány hete jelent meg Japánban – szerencsésnek nevezhetik magukat a horror-rajongók, ugyanis a Konami az angol nyelvet is választhatóvá tette a játékban, így semmi akadálya nincs annak, hogy már most elkezdjünk ismerkedni a ránk váró borzalmakkal.

PC kontra PS2

A számítógépre megjelenő Silent Hill 4-gyel kapcsolatban egyelőre sajnos nagyon kevés információval rendelkezünk. Nem tudni, mennyire fogják feljavítani az alapban is nagyszerű grafikát, és a megjelenésig várnunk kell arra is, hogy megállapíthassuk, mennyire működőképes az elsősorban kontrollerre tervezett irányítás billentyűzet és egér segítségével. A Konamiról sok jót és rosszat lehet mondani: örömteli, hogy az elmúlt két év folyamán egyre több konzolos sikerjátékukat adták ki PC-re is, így sokkal szélesebb réteg ismerkedhetett meg ezekkel az alkotásokkal. Ugyanakkor a legtöbb átirat – ne szépítsük a dolgokat – technikailag nagyon gyenge, nem használja ki az erős videokártyák biztosította lehetőségeket, és kontroller nélkül gyakran játszhatatlan is. Ennek ellenére reménykedünk abban, hogy ezúttal a készítők odafigyelnek ezekre az „apróságokra". Ha nem, elküldjük őket nyaralni Silent Hillbe, aztán meglátjuk, hogy mennyire fognak jókedvűen visszatérni...

Csendes dombok a szobában

A történetben ezúttal semmi kapcsolódás nincs a korábbi Silent Hillekhez, olyannyira, hogy nem csak a már jól ismert kisvárost hanyagolták (megnyugtatásképpen közöljük, hogy végül nagy nehezen csak beleerőltették a történetbe), hanem az eddig megszokott hangulat is egészen más – bár semmiképpen sem rosszabb – lett a negyedik epizódban.

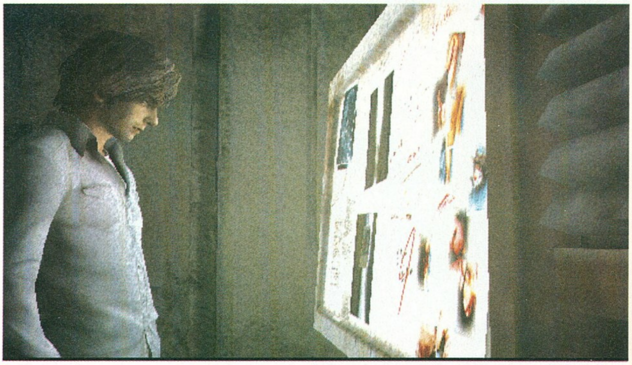
Ezúttal egy Henry nevű fiatalember bőrébe fogunk belebújni, aki két éve éli unalmas agglegényéletét egy bérházban. Foglalkozását és korábbi életét egyáltalán nem ismerjük – de erre nem is lesz szükségünk. A lakásban néhány napja érdekes dolgok történnek, ugyanis valaki a bejárati ajtót láncokkal zárta le belülről, amiket Henry képtelen leszedni. Az ablakokat nem tudja kinyitni, a tévéből és a rádióból csak zörejek érkeznek, a telefon süket (és ahogy a B-kategóriás filmekből tudhatjuk, az ilyen helyzetbe kerülő hősök soha nem rendelkeznek mobiltelefonnal), a furcsa álmok pedig egyre gyakoribbak lesznek. Ilyen szituációban én biztosan megőrülnék, pedig ez még csak a kezdet: egyik nap a rémálmok és a valóság eggyé válnak, ugyanis a nappaliban járva egy emberi test szakad ki a falból, majd terül el holtan a földön. Nem sokkal ezután a fürdőszobából robaj hallatszik: egy hatalmas lyuk keletkezett a falon, amelybe belemászva elkezdődik hosszú utazásunk.

Jól látható, hogy már a nyitáskor megpróbálták a forgatókönyvírók mindent beleadni: ennél groteszkebb és félelmetesebb indítást nehéz elképzelni, ezt csak fokozza a bezártság érzete – miközben mi életünk legnehezebb periódusát éljük át, az ablakon kinézve az utcán és az udvaron minden a legnagyobb rendben zajlik.

A lyukon bemászva a közeli metróaluljáróba jutunk, azonban a környezet megváltozott: a korábbi részekben már megszokhattuk, hogy a készítők kifordítják a valóságot, bizarr tárgyakkal és kreatúrákkal népesítve be az alternatív világot. Az aluljáróban hamar megismerkedik Henry is az új játékszabályokkal: mindent törmelék borít, méteres nyelvvel rendelkező, izzó tekintetű kutyák és legyőzhetetlen szellemek uralják a kihalt járatokat, a szerelvények pedig természetesen nem járnak. Rövid idő múlva találkozunk egy zavart tekintetű hölggyel, aki később szörnyű halált hal – a gyilkos pedig egyetlen nyomot hagy maga után: a lány hátába metszett számokat.

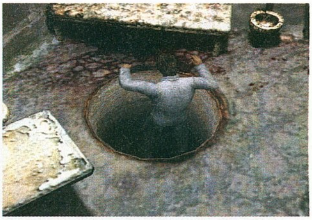
> **"A beteges hangulatú Silent Hill negyedik részével sem hazudtolja meg a sorozat bizarr hírnevét."**

A játék során rendszeresen visszalátogathatunk szobánkba, az események ott is beindulnak hamarosan. A folyosón a lakók eltűnésünket vitatják meg, az egyik falon lévő nyiláson keresztül pedig a csinos szomszéd lány mindennapjaiba tekinthetünk bele. Hamarosan mindannyian aktív formálóivá válnak a történetnek. Az



Henry is ezerszer megbánta már, hogy nem a Rózsa*dombra* költözött

Addig játszott azzal a madzaggal, míg belehalt



Itt lemászok a Splinter Cell világába

ajtó alatt feljegyzések tűnnek fel (ekkor még nem tudjuk, ki küldi ezeket részünkre); ezekből, valamint az alternatív világokba történő látogatásainkból hamarosan összeáll a kép. Valaki rituális gyilkosságokat követ el, szám szerint 21 emberölés szerepel a tervei között. Az áldozatokban két közös dolog van, egyrészt a hátukba vésett szám, másrészt az, hogy mindannyian valamilyen kapcsolatban vannak vagy voltak a bérházzal. Megtudjuk, hogy jóval az érkezésünk előtt történtek már furcsa dolgok a házban, és mindig a mi lakásunk volt a fókuszpont. A furcsaság csupán az, hogy az elkövetőt évekkel ezelőtt elfogták és mára már halott – vagy legalábbis annak kellene lennie... A rendőrség sejtése szerint valaki másolja a korábbi gyilkost, de mi hamarosan össze is futhatunk vele – ha nem is ebben a világban.

Mivel a történetről ennél többet vétek lenne elárulni (sokkal jobb, ha mindenki maga éli majd át), inkább a bejárható helyszínekről ejtünk néhány szót. A már említett metróállomás után a Silent Hill mellett elterülő dombokon fogunk látogatást tenni – ez az egyetlen konkrét csatlakozási pont tehát a címadó városkához. Itt korábban árvaház működött, ahol egy beteges szekta formálta át szerencsétlen gyerekek gondolkodását. Ezután egy rendkívül jól megtervezett és felépített börtönben teszünk látogatást, ez talán a játék leghangulatosabb helyszíne – a fiatalkorú bűnözök embertelen körülmények között élték itt. Látogatást teszünk egy húszemeletes üzletközpontban is (ez sajnos elég ötletszegényre sikeredett, közel sincs olyan hangulata, amilyen az előző pályáknak), végül saját bérházunk következik, illetve annak önmagából kifordult változata. Minden „világon" kétszer kell egyébként végigmenni, először egyedül, míg a második alkalommal Eileen, a szomszéd hölgy is elkísér minket.

?

A Silent Hill a mozivászonra költözik, méghozzá a Crying Freemant jegyző Christophe Gans rendezésében. A jövőre debütáló filmben Harry Mason és lánya vakációzni indul, de egy autóbalesetet követően a lány eltűnik a jól ismert kisváros közelében.

A változás szele

A készítők nagy újdonságokat ígértek a játékmenet tekintetében is, ami kicsit rá is fért a sorozatra, hiszen ilyen területen az első rész óta nem történtek jelentősebb változások. A lényeg persze ezúttal is ugyanaz, még mindig felváltva szerepelnek akció- és kalandelemek a játékban, de a feladványok nagy részét száműzték. Ez egyrészt örömteli, mert korábban jellemző volt, hogy a legváratlanabb helyeken akadtunk bele olyan rejtvényekbe, amiknek az égvilágon semmi keresnivalójuk nem volt az adott szituációban, ugyanakkor meg tudták akasztani a játékost és kellő kihívással bírtak.
Persze adódik a kérdés: érdemes-e azon felháborodni, ha egy Silent Hill-szerű játékban valami nem reális!? Nem biztos... Éppen ezért a feladványok nagyon hiányoznak – elvétve akad ugyan egy-kettő, de már messze nincs akkora a szerepük, mint a korábbiakban.

Megreformálták a harcrendszert is, sokkal inkább a közelharci fegyverek dominálnak, ezekből rengeteget lehet találni a pályákon (ráadásul egy 12 darabos golfütő-készletet is összeszedhetünk), míg lőfegyverből összesen két fajta van csak a játékban! A lőszerrel könnyen lehet spórolni, az esetek többségében érdemesebb futni, mint harcba bocsátkozni. Érdekesség, hogy a szellemeket le sem lehet győzni egyszerű fegyverekkel, csak speciális módon: gyertyákat, medálokat találhatunk mindenfelé, melyekkel ideiglenesen védettséget szerezhetünk ellenük az adott területen. Különleges kardokat is összeszedhetünk a játékban (összesen öt darabot), melyekkel ezeket az ellenfeleket „leszögezhetjük" – viszont ahogy kihúzzuk belőlük, ismét megelevenednek. A történet második felétől Eileen kezébe is adhatunk könnyebb fegyvereket (retiküljével hadonászva pl. elég komikus látványt nyújt...), ő egyébként inkább kolonc lesz a nyakunkon, segítséget csak ritkán tud nyújtani.

A sötétség serege

Már eddig is érezhető volt, hogy a készítők minden résznél arra törekedtek, hogy minél torzabb, bizarrabb teremtményeket helyezzenek az utunkba. A legjobban talán a második részben vetették el a sulykot, amikor két mozgó női láb jött felénk, deréktól felfele azonban nem a teste további része követezett, hanem újabb két láb... Nos, ezúttal sem kell csalódnunk, már az előzetesek is a beteges környezetre és a groteszk lényekre építve teremtették meg a nagyszerű hangulatot. Érdekesség, hogy nagyon kevés főellenség van a Silent Hill 4-ben (összesen három, ráadásul mind a játék második felében), és mindet viszonylag könnyű legyőzni. Ugyanez viszont nem mindig mondható el az átlagos ellenfelekről! Elsőként a már korábban említett hosszúnyelvű kutyával találkozunk, ezek a dögök akár fél képernyőn is képesek keresztülugrani, ha nem mozgunk folyamatosan. Szintén hamar megismerkedünk a szellemekkel is, ezeket érdemes messziről elkerülni, vagy a fent említett alternatív segédeszközöket alkalmazni ellenük – legyőzni nem tudjuk őket, viszont az aurájuk már akkor is sebez, ha a közelünkben vannak! A hatalmasra nőtt legyek inkább csak idegesítők, ráadásul szinte semmi természetellenes nincs bennük,

Történeti áttekintés

Sokan kritizálták a sorozat előző két részét (állítólag) unalmas játékmenete miatt. A magányos, nyomasztó bolyongás ugyanakkor sok rajongót is vonzott az elmúlt évek során. A második rész David Lynch filmjeit idéző karaktereivel és történetvezetésével emelkedett ki a tucatjátékok sorából, míg a harmadik epizódban igyekeztek pörgősebbé tenni a játékmenetet, ráadásul a játék atmoszférája még sötétebb, elborultabb lett. Sajnos az első rész soha nem jelent meg PC-re, csak PS1-re, pedig ez a széria legjobban sikerült darabja: tulajdonképpen mindent tud, amit a folytatások, emellett a legnagyszerűbb feladványokkal és a legjobban felépített történettel itt találkozhatunk. Nem csak emiatt szomorú, hogy PC-n legfeljebb emulátorral játszhatjuk le az első rész történéseit, hanem azért is, mert a harmadik epizód ennek direkt folytatása, teljes megértése az első rész ismerete nélkül közel lehetetlen.

A sorozat igazi vonzereje abban áll, hogy elkerüli a hatásvadász kliséket, ellentétben például a másik nagy konzolos horror-legenda Resident Evillel. Tulajdonképpen úgy viszonyulnak egymáshoz, mint az igényesen elkészített pszicho-thriller a B-horrorokhoz: mindkettőt lehet szeretni, de egészen más irányból közelítenek a rémület, az iszonyat és a félelem fogalmához.

Mi vagy te, libapásztor?

Tüzes hangulatú koncert

Na ő sem kér már többet időpontot a kozmetikusnál

Szia kutyuli...

ezért kicsit ki is lógnak a csapatból. Ezzel szemben az „ikrek" láttán elgondolkodik az ember azon, hogy pszichiáterrel mikor vizsgáltatták meg a Konami grafikusgárdáját, ugyanis a boszorkányfejű hölgyek amellett, hogy össze vannak nőve, csupán fejekkel és oldalt egy-egy kézzel rendelkeznek, amivel nagyon gyorsan képesek támadni. Egyébként nem csak az érdekes, hogy vannak játékfejlesztők, akik ilyesmiket találnak ki, inkább az, hogy mi meg élvezzük...

Összességében elmondható, hogy az ellenfelek nagy része gyorsabb és nehezebben legyőzhető lett, mint a korábbi epizódok szereplői – persze ez abból is következik, hogy itt még az utolsó pályán is fejszével fogunk utat vágni magunknak és a pisztolyt csak elvétve vesszük kézbe.

Hangulatos vérfürdő

Visszatérve a történeti áttekintésben boncolgatott kérdéshez (lásd keretes írásunkat), miszerint a Silent Hill 4 úgy viszonyul a többi horrorjátékhoz, mint hatputtonyos aszú a kannásborhoz, elmondhatjuk, hogy a játék mindig is a hangulatával emelkedett ki a hasonló jellegű alkotások sorából, és nincs ez másként most sem. A noise effekt, amitől a kép szemcsés lesz, most is sokat tesz hozzá ehhez, bár ha valakinek nem tetszik, ki is lehet kapcsolni. Nagyon jó ötlet volt az is, hogy amenynyiben visszatérünk szobánkba, ott belső, FPS-nézetből láthatjuk a külvilágot a játék más részeiben megszokott külső nézet helyett, így sokkal jobban bele tudjuk magunkat élni Henry helyzetébe, a klausztrofóbia érzése hatásosabban érvényesül.

Míg a különös, bizarr helyszínek kellően gusztustalanra sikeredtek, addig szobánkba visszatérve rendre úgy érezzük, hogy a béke szigetére érkeztünk. Azonban a történetben előrehaladva ez a helyzet egyre inkább megváltozik: a falon csecsemőfejek jelennek meg, akik sírásukkal betöltik a lakást – a borzalom hamarosan eléri addig biztonságosnak hitt fészkünket is. Mindez szépen, logikusan, tervszerűen lett felépítve – míg Henry bírja a gyűrődést, mi szinte megőrülünk a képernyő előtt ülve.

Hibák a rendszerben

Bármennyire is szomorú, de a sok dicséret után szidnunk kell a készítőket egy kicsit, ugyanis két olyan hiba is van a játékban, ami nagyban rontja a játékélményt. A játékmenet néhány pálya után sajnos nagyon széttöredezetté válik, és ennek két oka van. Az egyik a megreformált tárgylista. Ennek lényege, hogy nincs többé belső menü, minden tárgyunkat a játék képernyőjéről tudjuk elérni, kézbe venni vagy használni. Ez alapvetően nagyszerű ötlet lenne, de sajnos csak tíz tárgyhelyünk van, és ha ez betelt, nem tudunk letenni belőle, vagy kicserélni mással, csak a szobánkban található nagy ládába tudunk pakolni. Emiatt állandóan vissza kell rohannunk a lakásunkba (egyébként lyukakon keresztül tudunk visszafelé is utazni). Ha le lehetne tenni a földre is dolgokat, ne adj' isten kicserélni az újonnan felvetteket valamelyik régire, nem lenne ilyen gond... Hasonlóan elrontja a játékot az is, hogy csak a szobánkban lehet menteni. Nem az a gond, hogy konzolos módon csak meghatározott helyen van ilyen lehetőség – ez rendben lenne (ha mindenhol lehetne menteni, a mostani nehéz fokozatot akár át is nevezhetnék könnyűre). A probléma az, hogy a mentéshez keresnünk kell egy lyukat, visszamenni a lakásba, felkelni az ágyról, kimenni a nappaliba és elsétálni a megfelelő ponthoz – ami gyakorlatilag több percet is igénybe vehet. Sokkal egyszerűbb lenne, ha a lyukaknál nem csak a lakásba lehetne visszamenni, hanem mindjárt állást is lehetne menteni... Ilyenkor a játékos csak a haját tépi, és meglepve kérdezi: egy ilyen nagy múltú cég mint a Konami hogyan tud ennyire alapvető, a játszhatóságot rontó hibákat benne hagyni az egyik legnagyobb sikersorozatában?

A másik, kisebb hiba inkább csak a rajongókat fogja bántani, ugyanis arról van szó, hogy az árvaházon kívül ennek a programnak már szinte semmi köze nincs Silent Hillhez. Az érthető, hogy a város alaprajzát már ismerjük, emiatt nehéz lenne ott újabb és újabb történeteket elmesélni, de a The Roomról kiabál, hogy csak a bejáratott név miatt kapta a Silent Hill címet, holott lenne annyira jó, hogy megálljon a saját lábán is. Bár nyilván nem lehetne annyit eladni belőle...

A végigjátszáshoz kb. nyolc órára lesz szükség, ez rövidebb, mint a második rész esetében, de hosszabb a harmadik epizódnál, mindenki döntse el maga, hogy ezt a hosszúságot (pontosabban rövidséget) mennyire kezeli negatívumként. A történet szép kerek, emiatt én nem igényeltem volna hosszabb játékidőt. Mivel ez a teszt rendhagyó módon átmenetet képez a bemutató és az ismertető között, az értékelésnél is eltérünk a megszokottól. Amennyiben PS2-n kellene pontoznom a játékot, 87-89% közötti értékelés szerepelne a cikk végén. Egyelőre nem tudhatjuk, a PC-s verzió mennyiben fog különbözni ettől, de számottevő különbségekre nem nagyon számíthatunk. Így hát nincs más hátra, mint őszig várni rá...

Vega

\+ Kiemelkedő hangulat, nagyszerű grafika és történet. Etalon a horror-játékok között

– Nincs sok köze Silent Hillhez Elrontott tárgylista, ritka mentési lehetőségek

Összességében:

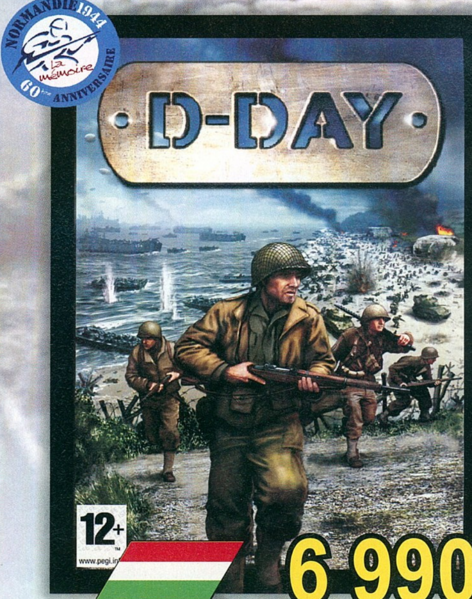
Ha nem rontják el a konverziót, a horror-rajongók ismét a mennyekben érezhetik majd magukat.

Történelemhű, új stratégiai játék az Imperium Galactica 2, a Haegemonia és az Afrika Korps vs Desert Rats készítőitől:

D-DAY

A mindent megváltoztató normandiai partraszállás lélegzetelállító, félelmetes, hősies csatái

MAGYAR SZINKRONNAL!



6 990,-

Készítette és kiadja:

DIGITAL REALITY

CD GALAXIS

Keresd üzleteinkben!

Szaküzlet
a Móricz Zs. körtérnél
1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: zárva

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!*
479-0933
GYORS + OLCSÓ
A kiszállítás címétől és rendelési értéktől függetlenül: 990 Ft/csomag
* Következő munkanapra

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933,
352-1250, -53

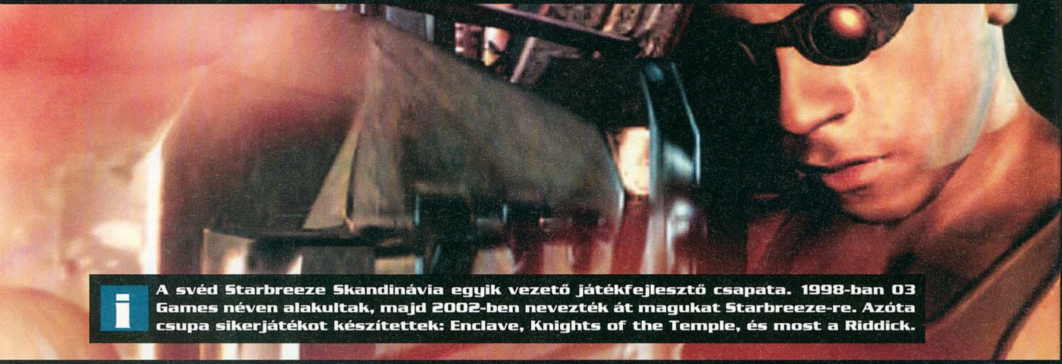
Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: 10-13h

Az ár az áfát tartalmazza. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Dieselt tankoltunk, és meglepődtünk

The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay

fejlesztő starbreeze studios **kiadó** vivendi universal **web** www.riddickgame.com



i **A svéd Starbreeze Skandinávia egyik vezető játékfejlesztő csapata. 1998-ban O3 Games néven alakultak, majd 2002-ben nevezték át magukat Starbreeze-re. Azóta csupa sikerjátékot készítettek: Enclave, Knights of the Temple, és most a Riddick.**

Az Enclave című játékával ismertségre szert tett Starbreeze idén ismét meglepte az akciójátékok kedvelőit. A varázslatos grafikájú Enclave után ugyanis nem csak egy szép, hanem az amerikai mozikban csúfosan megbukott akciófilmnél nagyságrendekkel jobb, a kaland, akció és verekedős játékok nagyszerű elegyének köszönhetően pedig sokkal érdekesebb játékot készítettek. A Chronicles of Riddick nem csak az év egyik legszebb, hanem játékmenete szempontjából talán a legjobb FPS-e is…

Az Xbox-verzió megjelenésekor természetesen azonnal végigjátszottuk az év meglepetésjátékát, majd azóta azért imádkoztunk, hogy a Starbreeze előző programjaihoz hasonlóan a konzolpremiert követően bejelentsék a PC-s verzió készítését… ami a napokban meg is történt!

A legszebb

Napjaink FPS-ei a hatalmas konkurenciaharcnak köszönhetően elképesztően jól néznek ki. Az érdes felületek, a valós fizikát modellező algoritmusok használata a műfaj elengedhetetlen kellékeivé váltak. Mindez a megállapítás a Riddickre is igaz: a játék az Xbox konzol technológiai korlátai ellenére simán felveszi a versenyt napjaink PC-s FPS-eivel – sőt, sok tekintetben túl is szárnyalja azokat! Az idei év legszebb FPS-e eddig egyértelműen a Far Cry, mely szemkápráztató külső helyszínei mellett a Doom 3 mozijaira emlékeztető belső terekkel is dolgozott. Ha összességében nézzük, éppen a külső terekből adódóan a Far Cry szebb és változatosabb képet fest, mint a Riddick (a Starbreeze játékában külső terekkel nyomokban sem találkozunk), ha azonban a belső helyszínek kidolgozottságát, arculatát, bevilágítását nézzük, egyértelműen a Riddick jön ki győztesen.

A legjobb

Első ránézésre a Riddick egy FPS módban játszható kalandjátéknak tűnik. A börtönbolygóra leszállva minden egyes tárgy megvizsgálható, némelyik felvehető és hátizsákunkból azonnal használható, minden karakterrel beszélhetünk, s így érdekes információkhoz, valamint küldetésekhez juthatunk. A játék tehát minden apró elemében él. A blokkokban dúl a bandaháború, így a történet fonalának megfelelően hozzá kell csapódnunk az „A" blokkban életfogytigra ítélt Barber csapatához, aki természetesen azonnal megbíz a „B" blokk bandavezérének likvidálásával. Kezdetben szinte semmink sincs, így kénytelenek leszünk ökölharcban kivégezni a szerencsétlent. A Riddick verekedős részének harcrendszere kiválóan sikeredett, a kontroller analóg karjaival különféle ütéskombinációkat hajthatunk végre, míg a vezérlőn található bal oldali ravasszal kettős fedezék mögé bújhatunk – óriási kérdés, hogyan fogják ezt élvezetesen megoldani a fejlesztők PC-n… Ha első feladatunkkal végeztünk, azonnal a börtön egyik legtiszteletreméltóbb rabjává válunk, így ha bárkit leszólítunk, minimum egy doboz cigarettával gazdagabbak leszünk, amit később, mint a sitt fizetőeszköze, bármire elcserélhetünk. A cigiért szerzett portékák – amiknek legnagyobb része a brutális, kézzel készített boxerek és különféle, az ellenségeink életének megkeserítésére szolgáló tárgyak kategóriáját töltik ki – később nagy hasznát vesszük. A történet előrehaladtával minden szerzeményünkre szükség lesz. Az első fejezetben megvásárolt mérget a harmadik epizódban észrevétlenül öntjük bele az éppen ebédelő ellenlábas ételébe, míg az elcsent üvegdarabbal zajtalanul juttathatjuk másvilágra a továbbhaladásunkat megakadályozó fegyveres őrt. Fontos megjegyezni, hogy üres kézzel szabadon sétálhatunk a börtön folyosóin, ám amint az őrök szeme láttára előkapjuk valamelyik fegyverünket, máris tölthetjük újra a legutóbbi játékállást, mivel a smasszerek pillanatok alatt végeznek velünk. A program a jobb játszhatóság érdekében (ha valahová fel kell másznunk, vagy végig kell csimpaszkodnunk egy vezetéken) külső nézetbe vált. Ekkor amellett, hogy tényleg könnyebben kontrollálhatjuk karakterünket, megcsodálhatjuk Vin Disel poligonizmait is.

EZ+AZ

Még egy lépés a friss hús felé…

Aki bújt, aki nem megyek

Igazán beszerelhettek volna ide egy liftet...

Na ennek sem lesz jó vége

A Riddick jóval több, mint kalandjáték, mivel a kalandelemek dominanciáját tökéletesen ellensúlyozzák a játékba épített akciórészek és lopakodós elemek. Lőfegyvert szerezve (aminek használatához először mindenképpen találnunk kell egy DNS szkennert, hogy képességének hála koromsötétben is ugyanúgy lát, mint szikrázó napsütésben. Ha tehát a belső terekben kiiktatjuk az áramforrásokat, helyzeti előnyünket kihasználva aránylag könnyedén likvidálhatjuk ellenlábasainkat. A sötétség második nagy előnye, hogy

„Már Xboxon is döbbenetes a grafika és a játékélmény - mi lesz itt az FPS játékokra kicsit alkalmasabb PC-n?"

adatainkat a központi számítógépbe küldve jogosultságot szerezzünk – ha ezt nem tesszük meg, a fegyver felvételekor a biztonsági rendszer működésbe lép, és elektromos áramot vezet karjainkba) a Halo belső tereiben játszódó tűzpárbajokhoz hasonló jelenetek részesei lehetünk. A Riddick gépi ellenfelei meglepően okosan veszik fel a kesztyűt ellenünk. Látnak, hallanak, és a tereptárgyak fedezékét kihasználva próbálnak hidegre tenni minket. Az ügyes AI azonban kijátszható: főhősünk speciális elemlámpánkat bekapcsolva a Doom 3 képkockáihoz hasonló jelenetek szemtanúi lehetünk. A tökéletesen bevilágított szobában a tárgyak árnyékot vetnek egymásra, az ajtó előtt elsétáló smasszer árnyéka végigúszik a falon, a szemünkbe világító zseblámpa fénye egy pillanatra elvakítja hősünket. A látvány fenomenális – ráadásul az összképet tovább emeli a játékba épített fizikus motor áldásos hatása. Minden egyes tárgy és szereplő a fizika törvényszerűségeinek megfelelően lép kölcsönhatásba egymással. A fantasztikus tűzharcok hangulatát növelik a már említett közelharci verekedős elemek. Ha egy fegyveres őr háta mögé lopakodunk (általában a küldetések nagy részét a Splinter Cellben megszokott módon lopakodva, észrevétlenül is megoldhatjuk), egy mozdulattal kitörhetjük a nyakát, ha azonban észrevesz, és fegyverét felénk tartja, akkor sincs minden veszve, mivel ha a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a blokkolás billentyűjét, hősünk megragadja ellenfele fegyverét és a Dead to Rights jeleneteihez hasonló kivégző mozdulatsor kíséretében elveszi azt.

A leghangulatosabb

A Riddick tehát nem csak szép, de a stílusok keveredésének köszönhetően érdekes, lebilincselő és hangulatos is. A filmekből készített adaptációk nagy részéből elveszik valami – a Chronicles of Riddick esetében azonban a filmes háttér csak növelt a játék hangulatán és játszhatóságán. Vin Diesel karaktermodellje és eredeti hangja telitalálat! Meg merem kockáztatni, hogy Vin legjobb alakításának lehetnek szem és fültanúi az akciófilmek kedvelői (mondjuk a „színészóriás" eddigi alkotásainak tükrében ez azért annyira nem nagy dicséret...). Hősünk minden egyes cselekedetünket kommentálja, sok esetben elégedetlenül mormog magában, és soha nem esik ki a világ legkeményebb fickójának szerepéből. A filmes múltnak köszönhetően a játék nagyszerű forgatókönyvet kapott, mely sokak szerint sokkal jobb, mint az eredeti (a film láttán ezen nemigen kell csodálkozni, ám ettől függetlenül a játék forgatókönyve messze jobb, mint az első vonalas FPS-eké). Ugyancsak nagyszerűek a hollywoodi stúdióban készített átvezető animációk, az ott rögzített hangeffektek, és zenék. A Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay tehát nem csak egyszerű adaptáció, hanem önmagában is működő, az alapfilmnél jobban összerakott alkotás, amelyet azoknak is bátran ajánlunk, akik idegenkednek a műfajtól, utálják Vin Diesel filmjeit, és a hideg futkos a hátukon a hollywoodi popcornmozik láttán.

Sasa

X Box-on tesztelve!

+ káprázatos grafika, Vin Diesel alakítása, nagyszerű történet, a műfajok egyedi és jól működő elegye, fantasztikus harcrendszer amit nehéz lesz PC-re portolni

– a PC-k képességeihez igazított még szebb grafika

Összességében:

Az év egyik nagy meglepetése lehet a karácsonyi nagy játékőrületben!

90% - 95%

Visszatérés Egyiptomba...

Children of the Nile

fejlesztő tilted mill kiadó sega web www.immortalcities.com

i A 2002-ben alakult Tilted Mill csapatát veterán játékfejlesztők alkotják, akik a Sierra egyik leghíresebb fejlesztőcsapatának, az Impressionsnak berkeiben részt vettek többek között a Lords of the Realm és Caesar sorozatok, valamint számos más, a műfaj neves játékának fejlesztésében, így hajlamosak vagyunk elhinni nekik azokat a döbbenetes dolgokat is, amit állítanak.

Children of the Nile pontosan nekem készül. Chris Beatriche, aki a Caesar sorozatnak is vezető designere volt, tovább viszi a hagyományt, sőt további ötletekkel újítja meg. Az infók, amiket a Nílus gyermekeiről sikerült összevadásznom, máris az esztendő leginkább várt játékai közé emelték. Bocs, de én (pár százezer társammal együtt) nem ácsingózom a Doom 3-ra, a Stalkerre vagy a Half-Life 2-re. A Rome: Total Warra fenem a billentyűzetet... és most már a Nílus gyermekeire is.

Nagy ígéretek

Napjaink játékvilágát már a marketing és nem a szerénység vezérli, így hozzászokhattunk, hogy az összes fejlesztő forradalminak és mindent elsőprőnek titulálja saját játékát. A Nílus gyermekeit fejlesztő Tilted Mill azonban a szokottnál is ambiciózusabb. Nem kommentálom, csupán idézem őket:

„Az eddigi városépítő játékok, habár alapötletük jó, meg sem közelítették azt a játékélményt, ami a Nílus gyermekei nyújthat. Ez a játék újraalapítja majd a műfajt. A stáblistát olvasva úgy éreznéd, a stratégiai játékfejlesztés Ki kicsodáját böngészed. Olyan emberek, akiknél jobban senki nem ért hozzá, igazi veteránok. Az újítások nem csak a szűken vett stílusra, hanem az egész PC-s stratégiai műfajra kihatnak majd."

Ezt állítják ők. Hogy mennyi ebből az igazság? Azt viszont mi döntjük el, valamikor novemberben.

Időtálló-e a rozsdaálló motor?

A nagy terv megvalósításához megfelelő technológiai színvonal dukál. A Tilted Mill minden erőforrásával a játékélményre koncentrál, ezért a grafikai motort egyszerűen megvásárolták a játékhoz. Választásuk a Stainless Steel Studios 3D-s motorjára esett, arra, amivel annak idején az Empire Earth készült. Hmm... ez ma már kissé oldsmobilnak hangzik, nem? Be kell vallanom – bár akkoriban ezzel nagyon népszerűtlen lettem volna, ezért inkább hallgattam –, nekem az Empire Earth látványa már a maga idejében sem tetszett. Azóta pedig jó pár grafikuskártya-generáció leúszott már a Dunán, szóval... időtálló ez a motor?

Egyiptom, az örök

Egyiptom viszont időálló. Az örök téma. Sosem megy ki a divatból, sosem veszti el varázsát, és soha nem válik politikailag inkorrektté. Talán már a történelmét sem akarja senki meghamisítani... A játék sztorija 5000 esztendővel ezelőtt kezdődik. Az életet adó nagy folyó partján békés falvak élik hétköznapjaikat: halásznak, gyűjtögetnek az árterületen. Az emberek élete idilli, ámbár perspektíva nélkül való. Kiszolgáltatottak. Bezzeg, ha lenne bölcs vezérük...! A szerep tehát adott. Rád vár a feladat, hogy nemzedékeken át tartó munkával dinasztiát alapíts, neved isteni rangra emeld, a békés halásznépből pedig máig csodált civilizációt építs.

A korcs kutya a legokosabb

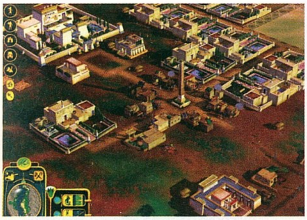
A Children of the Nile kevert zsánerű játék: nem sorolható be egyértelműen egyik műfajba sem, mivel többől is vesz át elemeket. Részben életszimulátor, mint a Sims vagy a Sim City, másrészt stratégia: város- és birodalomépítés egyben. Városokat tervezhetsz és építhetsz fel, ahol emberek százai élik majd mindennapi életüket. Nem kell személyesen törődnöd mindegyikükkel, tudnak vigyázni magukra. Maguktól is elmennek halászni, földet művelni, megvásárolják, amire szükségük van, lefekszenek, ha elfáradtak. Az élet zajlik magától, rád csak a sorsdöntő lépések várnak. Persze beleszólhatsz az apróságokba is, hiszen te vagy az uralkodó!

Mikro- és makromenedzsment

Ez a játékszerkezet meglehetős szabadságot kínál abban, hogy eldöntsd, hogyan szeretnél játszani, mit szeretnél te magad tenni. Megteheted, hogy építesz egy várost és figyeled, hogyan élnek az embereid. Betérhetsz minden háztartásba, megtudhatod, mivel elégedettek, mivel nem, hogyan élnek, mit esznek, milyen foglalkozásokat űznek. Segítheted őket, vagy utasíthatod, hogy valamit tegyenek másként. Ha akarod, nyomon követheted és kontrollálhatod minden egyes erőforrás útját, vagy ha neked úgy jobban tetszik, csak „bedobsz" néhány mérő gabonát, néhány ékkövet vagy más nyersanyagot a város gazdaságába, és idővel látni fogod, ahogy megjelennek a termékek, például az új, csodálatos ékszerek a városi nemesség nyakán.

> **[„Az Impressions örökségén egy minden eddigi város- és birodalomépítő játékon túlmutató remekmű születhet"]**

Ha Róma az örök város, akkor Egyiptom az örök ország



› Ezt a teret láttam a Generalsban

Építkezés

Minthogy város- és birodalomépítő játékról van szó, kezdjük az épületekkel és azzal, hogyan is zajlik az építkezés. Amit erről sikerült megtudnom a fejlesztőktől, az leginkább a Sim Cityre emlékeztet – csak itt többféle zóna közül lehet választani, és az egész rendszer kicsit összetettebb, bonyolultabb.

A leggyakoribb építmény a ház. Ezeket nem te építed, te csak kijelölöd, hogy egy adott területen milyen szakmából élők lakjanak. Hamarosan letelepedik ott a követelményeknek megfelelő család, és házat épít. Elkezdik űzni a mesterségüket, amiben persze annak megfelelően lesznek sikeresek, mennyire van rá igény, vagyis: mennyire jól jelölted ki a helyet. Egy csomó szakmához iskolázottság kell, az iskolákba pedig tanító papok, akik templomokban laknak... és így tovább, ebből nagyjából már sejthető az épületek struktúrája.

A lényeg, hogy a város minden polgárának megvannak az igényei és a szociális kapcsolatai, valamint az, hogy ő mit tud nyújtani a közösségnek. Számtalan közösségi épület szolgálja a harmonikusabb városi életet: kórházak, szentélyek, boltok, katonai kiképző bázisok, szobrok, sírkertek... Aki játszott már a Caesar sorozattal és a Sim Cityvel, abban bizonyára összeállt már a kép.

Fejlesztések

Ebben a játékban nem lesznek katonai jellegű kutatások és techtree-k, amilyeneket más RTS-ekben megszokhattál. Itt a gazdaságot fejleszted, de nem azzal, hogy néven nevezett technológiai fejlesztéseket jelölsz ki. A fejlesztési célod az, hogy a város lakói minél jobb és értékesebb termékeket állítsanak elő, hogy a nemesség gazdagabbá váljon, minél nagyobb palotákat építsen. Működtetned kell a várost, méghozzá minél jobban: ez a siker titka. Ez pedig azon is múlik, menynyire vagy sikeres a külpolitikában, ahogyan a játék nevezi: a világtérképen. Itt kereskedelmi kapcsolatokat kell kialakítanod, elcserélnéd saját termékeidet, katonai expedíciókat indítani egzotikus lelőhelyek birtoklásáért vagy éppen a tulajdonosok védelmében. Új erőforrásokat kell behoznod a város gazdasági vérkeringésébe, elsősorban ezzel érhetsz el fejlődést.

› Itt sem a közemberek laknak...

Seregek

Nem meglepő, hogy a kormányzat kiadásai között első helyen szerepel a rendfenntartás és katonai biztonság. Ebben a korban még mindkét feladatot a hadsereg látta el. Ugyanazok a katonák szolgálnak majd a városőrségben, mint akik a seregeidben, te döntöd el, hova vezényled őket. A játékban a két eltérő feladatot két párhuzamos harcrendszerrel oldották meg. A városőrség katonáit egyenként is láthatod az utcákon, a szemed előtt vívják meg harcukat a betolakodókkal és a lázadókkal. A seregeiddel viszont a világtérképen operálhatsz: katonai expedíciókat indíthatsz távoli földekre, vagy útját állhatod a városod felé közeledő ellenségnek. Ha pedig átkelnél a tengeren, haditengerészetre is szükséged lesz. A csapatok élére parancsnokokat nevezhetsz ki. Minden katonának statisztikái vannak, úgymint: páncél, morál, különféle fegyverek, képesítés...

Játékmódok

A Nílus gyermekei egyértelműen a hadjárat módra van kiélezve. Az 50 játékórára tervezett kampányban 15 küldetés követi egymást, melyek az ókori Egyiptom egymást követő korszakaiba kalauzolnak. Minden korban kiválaszthatod, melyik legyen dinasztiád és birodalmad fővárosa. Választásod befolyásolja az elérendő célokat, és a nehézségeket is, melyek rád és népedre várnak. Építményeid közül egyedül a hatalmas emlékművek – mint a piramisok – maradnak meg korszakról korszakra. Így a 15 epizód alatt lassan felépül a te saját, egyedi, felejthetetlen Egyiptomod.
A nagy hadjáraton kívül lesz még szabad városépítő játékmód és egyéb önálló küldetések – valamint olyan, történelmileg hiteles bevetések, melyekben Egyiptom nagy fáraóinak életéből válogattak ki számodra jellegzetes kalandokat. A multiplayerről viszont nagyon hallgatnak a fejlesztők így az a gyanúm, hogy talán nem is lesz.

Végszó helyett

Végszó helyett inkább újra idézném a játék fejlesztőitől. Olyan szavak ezek, melyek ha valóra válnak – ha tényleg! –, a Nílus gyermekei minden stratéga kedvenc játékai közé kerül: *„Ez lesz a városépítő játékok Half-Life-ja. Forradalmi újításokat tartalmaz, mégis mindenki azt mondja majd: nahát, miért nem csinálta ezt még meg senki?! Hiszen a városépítő játékoknak mindig is ilyennek kellett volna lenniük! Azok pedig, akik még nem játszottak a műfajjal, nos, ők egyszerű, intuitív stratégiai játékot ismernek majd meg, ahol nehéz beleütközni a játékrendszer határaiba. Ahol nem kell tanulni és felesleges szabályokat memorizálni. Mert ez a játék mindenkinek szól!"*
Úgy legyen!

-nyúl-

A Tilted Mill szereti elitstúdióként aposztrofálni önmagát, ahol a stratégiai játékok készítőinek krémje dolgozik. Mi halandók pedig szeretjük csóválni a fejünket, és azt mondani: ej, ezek a fiúk kicsit el vannak szállva maguktól! Érdekességként itt egy gyűjtés azokról a játékokról, melyekben a Tilted Mill emberei korábban dolgoztak. Szép kis lajstrom... gondoljon mindenki, amit akar!

Pharaoh
Zeus
Caesar III
Caesar II
Lords of Magis
The Sims
Lords of the Realm III
Lords of the Realm II
Lords of the Realm
Robert E. Lee: Civil War General
Poseidon
Civil War Generals 2
Heroes of Might and MagicIV
Heroes of Might and MagicIII
Max 1
Max 2
Armageddon's Blade
Emperor: Rise of the Middle Kingdom
Prelude to Darkness
Rubies of Eventide
Empire Earth
Mickey Saves the Day
Cleopatra
Monster's Wreck Room Arcade
Barbie's Pet Rescue
Pitfall Harry

› A hölgy a tetőre menekült a punkfrizurás alak elől...

\+ Döbbenetes stáblista, újszerű ötletek, nagyfokú összetettség

– Hogy fog muzsikálni ma ez a kiöregedett grafikai motor?

› **Összességében:**
Óriási ambíciók és nagy ígéretek, aminek ha csak a fele teljesül, máris remek játékot kapunk. Ide vele!

Sárkányhimnusz B(al)-dúrban

Dragon Age

fejlesztő bioware **kiadó** még nincs **web** www.bioware.com/games/dragon_age

i A kanadai BioWare 160 fős legénységével az egyik legnagyobb független játékfejlesztő csapat a földkerekségen. A nyugati RPG műfajának többszörösen megkoronázott királyai, akik a Baldur's Gate 1-2-vel, a Neverwinter Nightsszal és a Knights of the Old Republickal hódították meg a szerepjátékosokat, jelenleg három játékon dolgoznak: a Dragon Age és az xboxos Jade Empire mellett egy harmadik, szupertitkos projektjük is fut.

A tizedik születésnapját jövőre ünneplő BioWare mindent elért, amit a játékiparban csak lehet: irodájuk polcai Év Játéka trófeáktól, a tulajdonosok bankszámlái a milliós eladásokból befolyt összegektől roskadoznak. Ezek után csak az zavarhatja a két cégvezető doktor úr (Greg Zeschuk és Ray Muzyka egyaránt orvosi egyetemet végeztek, meghódították a játékipart) lelkivilágát, hogy eddigi sikereiket mind valamilyen külső segítséggel érték el. A Baldur's Gate-ek, és a Neverwinter Night a népszerű szerepjáték, az AD&D támogatását élvezte, míg a KOTOR-t a Csillagok háborúja háttérvilágának nem csekély reklámereje támogatta. Most azonban a kanadai csapat kipróbálja, mit tud teljes mértékben magára utalva: a Dragon Age-et (egyelőre legalábbis) minden kiadói támogatás nélkül, saját finanszírozással, vadonatúj, szintén saját fejlesztésű grafikus motorral készítik, a kalandok saját világban zajlanak, saját szerepjáték-rendszer alapján!

Sárkány ellen sárkányfű

A történetről, ami a BioWare játékainak hagyományosan erős pontja, egyelőre alig tudni valamit. Az E3-as demóban két főhőst láthattunk, egy barbár harcost, és egy varázslónőt – de ebből felesleges lenne következtetéseket levonni, hiszen a karakteralkotásnál minden eddiginél részletesebben megalkothatjuk hőseinket, semmi kötöttség nincsen. Főszereplőink háttértörténete (rengetegféléből választhatunk a száműzött törpe hercegtől az éhenkórász barbár csavargóig) a későbbiekben befolyással lesz a küldetéseinkre, az egyes helyszineken a fogadtatásunkra, az ismeretségeinkre; kis túlzással azt is mondhatjuk, hogy más játékot kapunk, ha más kerettörténettel indulunk – ráadásul a variációk számát még megszorozhatjuk kettővel, hiszen a KOTOR „jó vagy gonosz" választási lehetősége a Dragon Age-ben is előttünk áll majd.

A játék elején egy vagy két főhőssel kezdjük a nagy kalandot, a későbbiekben hozzájuk további 4-5 karakter csapódhat. A BioWare minőségi ugrást ígér a nem-játékos karaktereket irányító AI terén: az NPC-k (akiket a fejlesztők inkább „virtuális színész" néven emlegetnek) valódi személyiséggel rendelkeznek majd, érzelmeik és félelmeik lesznek, barátságok, vagy akár szerelmek is szövődhetnek köztük és a fő karaktereink között.

A Dragon Age világa klasszikus fantasy környezetbe kalauzolja el a játékosokat, némi keleti beütéssel: az Ezeregyéjszaka meséiből és a Szindbádból ismert arabos vonások csakúgy megtalálhatók a világban, mint a távol-keleti mitológiák és mondák hatása. A klasszikus tolkieni orkok, törpék és elfek mellett jól megfér az eddig látott egyetlen új faj, a sárkányszerű vonásokkal felruházott humanoidok társasága (egyébként rajtuk kívül még semmilyen utalás nem történt a címben is szereplő sárkányokra, az ő szerepüket a történetben meglepetésnek szánják a készítők).

A fejlesztők az egyszemélyes játék mellett nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayerre is: a kooperatív kampány ugyanazt a történetet fogja végigkövetni, mint a szingli mód, de az egyes csaták, ellenfelek, párbeszédek, kincsek mind a többszemélyes játékra lesznek optimalizálva. A játékidőt egyébként minimum 40-50 órára tervezik a fejlesztők, ami ugyan elmarad a Baldur's Gate 2 szupermaratoni játékidejétől, de azért kellemesen hosszúnak mondható.

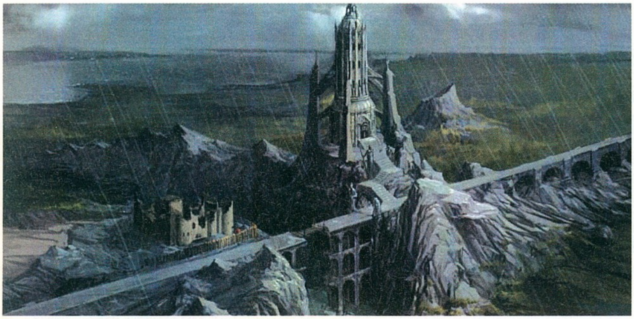
["A Dragon Age-ben mindenképpen megvan a potenciál, hogy forradalmasítsa a szerepjátékokat."]

Mazochista aprólékosság

A játékon a Neverwinter Nights megjelenésekor, azaz 2002 júniusában kezdett el dolgozni egy kisebb csapat: grafikusok, akik a látványvilág megtervezéséért felelősek, designerek, akik a játékrendszert alkotják meg, valamint egy külső, történészekből és nyelvészekből álló csapat, akik a Dragon Age világát dolgoz-

Hagyományos nézőpontból...

..és közelről egyaránt káprázatos a játék (és még több év fejlesztés vár rá)



A megrongált híd pótlásakor nem estek túlzásokba az építők

zák ki. Itt valami elképesztő aprólékosságra kell gondolnunk: egy nyelvész kizárólag a világ fajai által beszélt nyelvek megalkotásával foglalkozik, egy grafikus hónapok óta csak térképeket rajzol, míg a csapat többi tagja a világ ötezer éves (!) történelmét, kultúráját, irodalmát, vallásait dolgozzák ki. Legutóbb talán Tolkien törődött ennyire részletekbe menő alapossággal fantáziavilága megalkotásával... Nem csoda, hogy a sziszifuszi munkát nem akarja a BioWare kizárólag a Dragon Age-re „pazarolni", és a későbbiekben ebbe a világba helyezi további RPG-it is. A cím („Sárkányok kora") is arra utal, hogy leszünk mi még tanúi a világ más korszakainak is...

Maga a szerepjáték-rendszer (ami a tulajdonságokat, a varázslatokat, a fejlődést, a harcrendszert és egyebeket foglalja magába) is belső fejlesztés, direkt a számítógépes RPG-k sajátosságait figyelembe véve készítik, nem fenyeget tehát az AD&D-játékok réme, amikor a varázslatok kétharmadának csak az élő, papír-dobókocka alapú játékban volt igazi értelme és haszna. A manapság divatos, képzettségalapú rendszerekkel ellentétben a Dragon Age a klasszikus, kasztokra alapozó megközelítést választotta, azaz induláskor foglalkozást kell választanunk magunknak, majd ebben fejlődhetünk, és a különböző képzettségek, specializációk felvételével árnyalhatjuk a karakter fejlődését.

A KOTOR-hoz hasonló, külső nézetből követhetjük az eseményeket – amint azonban harcra kerül a sor, a kamera feljebb száll, és inkább a Baldur's Gate-re emlékeztető, madártávlati kép tárul elénk a csatamezőről. A párhuzamot tovább erősíti a valós idejű harc, amit a nagy elődhöz hasonlóan bármikor megállíthatunk, és a szünet alatt is adhatunk ki utasításokat. Érdekes megoldást jelent a harcban, hogy – bár ha akarjuk, minden velünk tartó NPC–t mi irányíthatunk – küzdhetünk úgy is, hogy csak a központi karakterünket kontrolláljuk, a többi partitag a saját feje után megy. Ezáltal még jobban beleélhetjük magunkat a harcokba. Extra színfoltokat jelentenek majd azok a csaták, ahol mi csak egy apró részét képezzük az egyik küzdő fél haderejének, és egy több ezer fős ütközet forgatagában kell megállni a helyünket – mintha a Pelennor mezején zajló csatában vennénk részt!

A játékot az igen fantáziadúsan Dragon Age enginenek nevezett motor hajtja. A DirectX9-es effektek, a pixelenkénti megvilágítás, a motion capture-rel rögzített animációk csak az alap; az engine egyaránt jeleskedik a döbbenetesen részletes karaktermodellek (a főhősök modelljei a legnagyobb ráközelítésnél kétmillió poligonból állnak!), és a nyílt terek, grandiózus, akár több ezer résztvevős csaták megjelenítésében. Az E3-as demó mindenkit lenyűgözött, aki csak látta – és a fejlesztők megsúgták, hogy az a lehető legminimálisabbra butított grafikai opciók mellett futott...

A fejlesztők gondolnak a Neverwinter Nightsot igazán naggyá tevő modolási lehetőségekre és saját készítésű kalandmodulokra is: a Dragon Age-hez is közzéteszik a fejlesztői környezetet, hogy a játékosok maguk készíthessék el a saját kalandjaikat. A pályaszerkesztés mondjuk érdekes kérdés lesz, mivel a Dragon Age helyszínei nem előre letárolt textúradarabkából állnak össze, hanem minden hátteret és terepet egyenként festenek meg a grafikusok (ha ehhez hozzávesszük, hogy minden szereplő végig beszélni fog, valószínűsíti, hogy a játék DVD-(ke)n fog megjelenni).

Mikor jön el a Sárkányok kora?

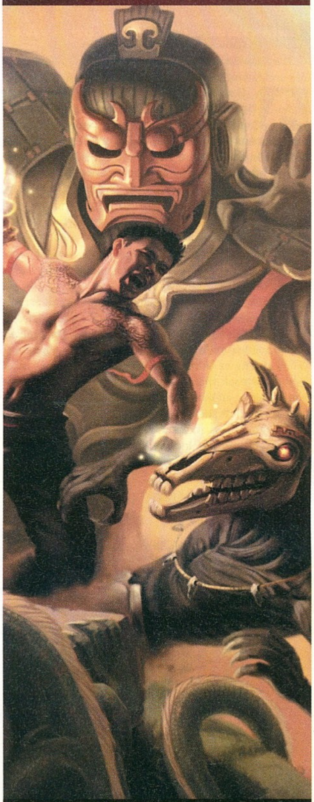
A játéknak egyelőre kiadója sincs (bár a BioWare hátterével nem kell attól félni, hogy ez sokáig így marad, valószínűleg már hónapok óta verekednek a kanadaiak irodája előtt a nagy játékkiadók, hogy ki megy be először tárgyalni), és a megjelenési dátum is a jövő ködébe vész. Mindenesetre a fejlesztők szerint még kb. 2-3 évnyi munka van hátra, míg a játék elnyeri végleges formáját...

Hancu

A cicababa vélhetőleg főhős lesz

A jáde birodalom

Amióta tavaly ősszel a Greg Zeschuk, BioWare-vezér kijelentette, hogy nagyon szívesen elkészítenék a Jade Empire PC-s verzióját is, egyszerűen nem lehet bírni a PC-s RPG-fanatikusokkal, egyre-másra gyártják a pletykákat és elméleteket az xboxos harcművész-szerepjáték konverziójáról. Ezzel szemben következzenek a tények: a játék PC-s verziójának egyelőre nem zajlik a fejlesztése, és a 2005 elején esedékes megjelenés után a Jade Empire projekten dolgozókat a Dragon Age-re csoportosítják át. A Microsoft egyelőre nem nyilatkozott az esetleges PC-s verzióról, vélhetően előbb megvárják, mekkora siker lesz konzolon. A legtöbb, amiben reménykedhetünk, hogy kb. félháromnegyed évvel az Xbox-verzió után érkezik meg a PC-s változat, ami valószínűleg egy külső csapat munkája lesz.

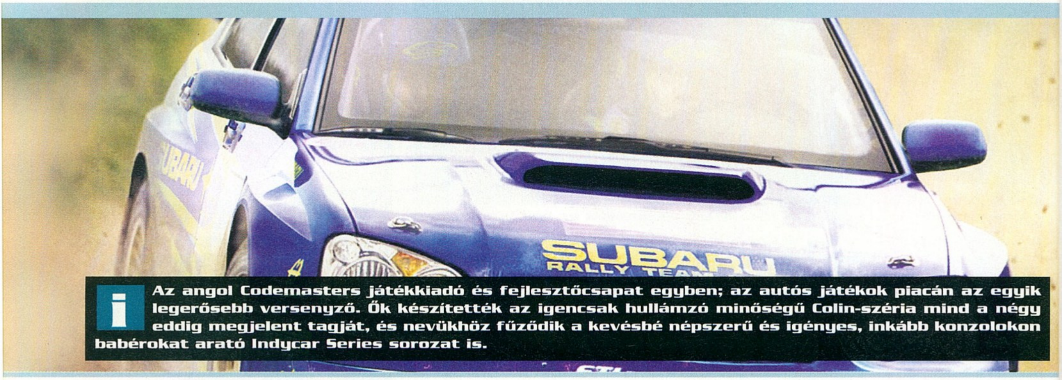


Egyelőre hiába várjuk...

Az év, amikor McRae nem is rallyzott...

Colin McRae Rally 2005

fejlesztő codemasters **kiadó** codemasters **web** www.codemasters.co.uk



i Az angol Codemasters játékkiadó és fejlesztőcsapat egyben; az autós játékok piacán az egyik legerősebb versenyző. Ők készítették az igencsak hullámzó minőségű Colin-széria mind a négy eddig megjelent tagját, és nevükhöz fűződik a kevésbé népszerű és igényes, inkább konzolokon babérokat arató Indycar Series sorozat is.

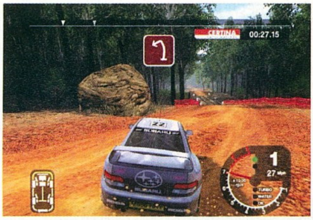
A Colin-szériáért felelős Codemasters ügyes időzítéssel, három nappal lapzártánk előtt, egészen pontosan július 20-án hivatalosan bejelentette, hogy PC-re is megjelenik a legismertebb rally-sorozat következő része. A nagy hírrel egy időben szerkesztőségünkbe érkezett a játék első, már játszható, bár még igencsak csiszolásra szoruló bétaverziója, ami alapján nagyjából képet kaphatunk arról, milyen is lesz a világbajnok skót pilóta neve alatt futó régi-új rally-játék.

1-2-3-4-2005?

Az már teljesen természetesnek és bevettnek számít, hogy az EA minden egyes évben előhozakodik legújabb sportjátékainak adott évi verziójával. A számolási koncepciót némi felzúdulást kiváltva (minden évben új UT?!) átvette az Unreal Tournament széria is, és most a ködmesterek marketingesei is úgy döntöttek, ideje elfeledtetni a játékosokkal, hányadik bőrt is húzzák éppen le az adott játékról, és nemes egyszerűséggel az ötödik résznek sorszám helyett a 2005-ös évet aggatják inkább a végére. Igen, ezt a mostani részt – az elözőekkel ellentétben – kicsit tényleg rókabőrnek érzem, lévén semmi igazán komoly dolgot nem változtattak az egyébként eredetileg nagyon jó játékon. Lássuk tehát, mi új, mi változott!

Természetesen vadonatúj pályákat kapunk, szám szerint legalább nyolcat helyszínenként, plusz, mint már hozzászokhattunk, a „szuper speciál" pályák és az előző részben bevezetett bemelegítő, tesztelő helyszínek is rendelkezésünkre állnak majd. Németország az egyedüli teljesen új helyszín, ebből tartalmazta a legtöbb pályát a kapott bétaverziónk is. Többnyire füves, falvakkal teleszórt dimbes-dombos vidékre kell itt számítanunk, a többi helyszín, a sokak által utált erdős angliai, a csupa jég és hó svéd, a finn, az ausztrál, a spanyol, a görög és a japán környezetek már ismerősek lesznek a Colin 4-ből. A játék lelkét a továbbfejlesztett karrier mód adja, amiben a fő változás, hogy az eddigiekhez képest sokkal nagyobb fejlődésen mennek keresztül a versenyek, tényleg egyre nehezebb pályákkal és ellenfelekkel kell megküzdenünk fokozatosan javuló és fejleszthető kocsikkal. Sajnos még ezekről a bajnokságokról is csak elképzelésünk lehet – a tesztverzió ezt nem tartalmazta –, de a végleges programban több mint harminc különböző rallyn kell átverekedünk magunkat változatos kocsitípusokkal, melyek mindegyikét kivétel nélkül a valóságból építették be a játékba – lásd a szövegdobozt! A két- és négykerék-meghajtású járgányok jelentősen eltérő irányítása némiképp közeledni látszik egymáshoz a 2005-ös részben, bár még mindig nagyon érezhető a különbség köztük, és ezúttal a két kerék meghajtású benzinfalók is egész irányíthatóan viselkednek már!

Az irányítás általánosságban némileg megdöbbenést keltett bennem – bár korántsem akkorát, mint a Richard Burns Rallyé –, mert szinte egyáltalán nem engedte a játék faroltatni az autót! Jó pár kör után is szinte csak egyenesen, csúszkálások nélkül tudtam végigmenni a fifikásabb pályákon, Forma-1-hez hasonlóan folyamatosan az ideális íveken autózva, a járgány szinte tapadt a földhöz még ugratóknál is! A sebességérzet továbbra is elég jónak mondható (még úgy is, hogy kizárólag kívülről tudtam szemlélni a kocsit), a fékek viszont mintha jóval kevésbé fognának, mint eddig, és a kanyarokhoz is jobban le kellett lassítanom, mint a negyedik részben megszoktam. Az alkatrésztesztelés némi felújítással továbbra is megmaradt az egyes pályák között, ahogy a kocsi szokásos javítási lehetősége



Sose szerettem a szűk hidakat

Maguk árulnak dinnyét?

A régi nagy ellenfél Peugeot, ezúttal egy szerényebb autóval

Valódi autók törd össze mind!

A fejlesztők rengeteg különböző autógyártótól licenceltek hihetetlenül változatos, mindenféle kategóriába tartozó csotrogányokat, amelyeket ritka módon – a cégek általában nem szeretik összetörve mutogatni kocsijaikat játékokban – a fantasztikus, továbbfejlesztett törésmodell segítségével gyönyörűen és mindegyik típust egyedien (!) össze is törhetünk! Íme az amortizálásra váró autók listája kategóriánként, a teljesség igényével:

Class: 4WD
Subaru Impreza WRX
Ford Focus Rally Car
Citroen Xsara Rally Car
Mitsubishi Lancer Evo VIII
Peugeot 206 Rally Car
Volkswagen Golf R32
Audi A3 Quattro

Class: 2WD
MG ZR
Citroen Saxo Kit Car
Volkswagen Polo Super 1600
Toyota Celica GT-S
Ford Fiesta Rallye Concept

Class: Group B
Audi Sport Quattro S1
MG 6R4
Peugeot 205 T16 Evo2
Ford RS200

Class: RWD
Lancia Stratos
Lancia 037
Ford Sierra RS Cosworth
Alfa Romeo Alfetta GTV

Class: Super 2WD
Alfa Romeo 147 GTA
Renault Sport Clio V6
Volkswagen Golf GTI

Class: 4x4 Offroad
Land Rover Freelander M-sport
Mitsubishi Shogun Montero Evolution II
Nissan Pickup- Dakar 2004

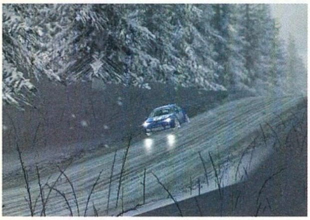
Class: Special
Volkswagen Beetle RSi
Ford Escort Mk1
MGC Sebring Special
1967 Morris Mini Cooper S

Class: Classic
Ford Escort RS Cosworth
Lancia Delta Integrale Evo
Toyota Celica GT-Four (ST185)
Subaru Impreza 22B STi

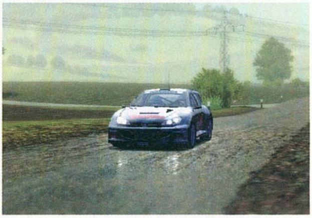
is egy-két pályánként, és autónk fontosabb részeinek finomhangolása is a már megszokott, nem túl bő skálán.

Némi újdonság

A fantasztikus törésmodellt az új részben még tovább finomították, ezúttal nem csak a motorháztető, lökhárító, ajtók tudnak leválni, behorpadni a nagyobb ütközésektől, de a finomabb hibák, súrlódások is maximálisan meglátszódnak a karosszérián! Ezzel párhuzamosan érdemes jobban figyelnünk a rongálódásra – előfordult velem a legkönnyebb fokozaton is, hogy két csúnya frontális ütközés után félpercenként fagyogatott le a motorom Windows-módra: csak újraindítással lehetett megoldani a problémát, mondanom sem kell, jelentős időveszteségeket összehozva ezáltal. A másik kellemes újítás, hogy nagyobb ütközéseknél, tévesztéseknél megrázkódik a fejünk, amitől pár másodpercre elmosódik körülöttünk minden. Jópofa, remélem a belső nézetben is jól meg tudják valósítani. Ugyanígy csak remélni tudom, hogy lesz igazi műszerfalas nézet a játékban – a Richard Burns Rally bétájában megbocsájthatatlan módon sajnos nem volt –, a visszajátszást viszont nem hiszem, hogy még javítgatni fogják, márpedig meglehetősen gyenge 2004-ben az a megvalósítás, hogy se nézetet, se sebességet nem válthatunk önmagunk visszanézése közben…



> Na ez sem a legkönnyebb pálya



> Eltévedtünk? Mi az az Albertirsa?

["Az első bétából sosem szabad messzemenő következtetéseket levonni, de most mégis elbizonytalanodtunk"]

A grafika továbbra is gyönyörű, annak ellenére, hogy az előző rész grafikus motorját használják, néhány jól látható tupírozással. A kocsik talán még jobban kidolgozottak kívül-belül, mint az előző részben, és aprólékosabban törnek, koszolódnak is. Emellett az útmenti tereptárgyak is valamivel több poligonból épülnek fel, mint a pár hónappal ezelőtti negyedik részben, a fény-árnyék viszonyok is nagyon szépen és látványosan lettek megvalósítva, a fák pedig maximálisan részletes árnyékot vetnek: nem fekete pacát látunk az úton, hanem a fa igazi árnyékát, ágakkal, levelekkel! Mindehhez képest kirívóan csúnya volt a fák 2D-s mivolta, ha lassabban haladtam el mellettük, illetve a ronda, és ismétlődő nézőtömegek – mindig pontosan ugyanúgy helyezkedtek el bennük ugyanazok a klón-drukkerek –, szóval van még azért mit csiszolni a megjelenésig. Hasonlóan nem tökéletes a nagy dérrel-dúrral beharangozott ütközésmodell sem. A bokrok közé hajtva azok immár tényleg megzizzennek, félrelibbennek, felkavarhatjuk helyenként az avart, a fáknak nekimenve pedig megrázkódik azok törzse, és levelek hullanak alá! Ez jelentős újítás az előző epizód óta (bár az xboxos Rallisport Challange is tudta ezeket már két évvel ezelőtt…), magas füvön, de főleg nádon áthajtva azonban semmit nem tapasztalunk ebből az egész fizikából, azokon úgy roboghatunk át, mint ha szellemek lennénk, meg se mozdulnak!

Zene egyelőre nem szólt sem a versenyek, sem a menü alatt (azt a rém gusztustalan és lassú fehér menüt nem voltak képesek lecserélni!), a motorhangok viszont már most nagyjából a helyükön voltak: a kipróbálható kocsik más és más hangon szólaltak meg; duruzsolásuk igazi zene füleinknek! A mitfárer szinte tökéletesen végzi a dolgát, nagyon jól ismeri a pályát, mindig részletesen és éppen jó időzítéssel figyelmeztet a kanyarokra, veszélyekre, és hangszíne is nagyon kellemes – a Richard Burns idegesítő, kedvtelen segítőjét legszívesebben inkább kihajítottam volna a kocsiból.

Colin 2005 – már 2004-ben?

Az előző részt alig 4-5 számmal ezelőtt teszteltük; ehhez képest kicsit gyorsnak tűnik az új epizód érkezése, de csak ha nem tudjuk, hogy konzolon már jóval korábban létezett Colin 4, a 2005-ös részt is először az Xbox és PS2 tulajok próbálhatják ki idén ősszel. A PC-s változat megjelenésére még nincs bejelentett időpont – maga az is csak pár napos hír, hogy egyáltalán lesz PC-re is, a hivatalos weboldal bannerjei például még mindig csak konzolos verziókat emlegetnek. Lapleadásunk utolsó utáni pillanatában egy Codemasters-illetékes megemlítette, hogy a PC-s verzió is idén ősszel várható. Nekem ugyan az eddig látottak alapján kétségeim vannak afelől, hogy a 2005 lesz-e olyan jó, de főleg, hogy lesz-e olyan újító szellemű, mint a Colin 4 volt – de kívánom, hogy csak a vészmadár szóljon belőlem, és pár hónap múlva ne tudjuk eldönteni, hogy Richard Burns és Colin McRae nevével fémjelzett programok közül melyik a tökéletesebb játék!

Greg5

\+ Továbbfejlesztett törésmodell, gyönyörű grafika, változatos helyszínek és izgalmas karrier mód, rengeteg, licencelt, törhető autó

– Sokat nem változott, lehetne több új helyszín, a visszajátszás még mindig gyenge

Összességében:
Reméljük, hogy a rövidke fejlesztési idő ellenére a fejlesztőknek lesz idejük az említett hibák kijavítására.

RICHARD BURNS RALLY

A másik angol fenegyerek

fejlesztő warthog kiadó sci games
web www.richardburnsrally.com

A bevezető megfogalmazását tekintve ezúttal könnyű helyzetben vagyok, mert olyan játékról „kell" írnom, amit minden autót szerető olvasó azonnal el tud helyezni a szoftvervilág palettáján, a rallyszimulátorok kedvelői pedig Messiásként tekintenek rá. A kell szócskát háromszoros idézőjelben értsétek, ezer örömmel tettem eleget a felkérésnek, annál is inkább, mivel a kiadó végre játszható verzióval lepett meg minket.

Vissza az iskolapadba

A három CD-ről 3,2 GB-nyi adat települt fel, ami azt jelenti, hogy elvileg az összes autó, gyorsasági szakasz és játékmód benne volt. Azért elvileg, mert mindet sajnos nem állt módomban kipróbálni, ugyanis a kód még hemzsegett a programhibától, gyakran lefagyott vagy szó nélkül kilépett a Windowsba. Máskor ilyen esetben a programozó édesanyjára szoktam célzásokat tenni és a billentyűzet heveny püfölésével vezetem le a dühömet, most viszont még ezt is megbocsátottam, mert az első méterek megtétele után láttam, hogy gyöngyszem került a kezeim közé. Az ominózus első métereket a Rally Schoolban tettem meg, ami a játékkal való ismerkedésen túl arra is jó, hogy a bajnokságban elindulhass. A többi játékmód (azonnali verseny, Richard Burns Challenge – a névadó kedvenc szakaszai, multiplayer) e nélkül is elérhető, de nem érdemes kihagyni, mert a szokványos iskolán felül sokkal többet nyújt. A tanulási időszak alapismeretekre és haladó szintre van osztva. Jellemzőjük, hogy a feladatok viszonylag könnyen teljesíthetőek, csak ésszel kell vezetni, nem a jobb láb nehézségén dől el minden. Féktáv gyakorlásából, gyorsításból, sebességtartásból tevődnek össze a leckék, tehát valóban nem leküzdhetetlen akadályok. Az utolsó, ötödik tananyag már nehezebb, egy rövidke szakaszt kell teljesíteni, de ide eljutva már lesz annyi rutinod, hogy időhatáron belül legyél. Ha ezzel is megvagy, következik az igazi adrenalinbomba: megnézheted, hogy megy ugyanott Richard Burns! Hát mit mondjak, a monitor előtt ülve is beleborzongtam...

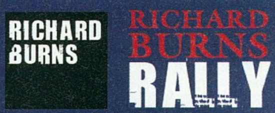
["Érdekesség, hogy a jelenleg készülő ralijátékok névadói közül senki sem vesz részt a világbajnokságban."]

Vezetni élvezet

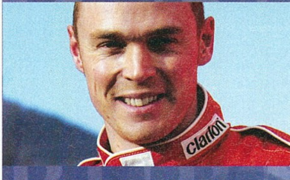
A tanulás első felvonása ezzel véget ér, választhatsz, hogy továbblépsz a következő szintre, vagy a bajnokságot kezded el. Maradtam az iskolánál, aminek több oka is volt: a Quick Race pályáit itt lehet feloldani, szerettem volna a leckéken átrágni magam (szokatlan ez tőlem, mert talán az általános első két osztályában tanultam igazából utoljára – bár az is igaz, hogy ez egy kicsit jobban lekötött, mint a matematika), valamint jó volt minél többet menni a Subaru Imprezával, ezáltal kitapasztalni az autó és egyúttal a játék határait. Utóbbi különös fontossággal bír, hiszen ahogy rendes szimulátorhoz illik, minden apró gázadásra, kormánymozdulatra, ugratásra, levágásra rendkívüli módon kell figyelni, különben vagy a tetőn landolsz, vagy a fák közül szednek ki. Igen, szednek ki, mert a szakasz teljesítése közben arra is van lehetőséged, hogy segítséget hívj! Ez olyan esetekben jöhet jól, amikor például nagyon lesodródsz az útról és belesel egy tóba, esetleg felakadsz valami farönkön, vagy egyszerűen úgy ítéled meg, hogy a segítséghívással kevesebb időt vesztesz, mintha magad próbálnál meg kievickélni a bajból (ez a művelet kb. 5 másodpercet vesz igénybe). Sajnos nem úgy kell elképzelni, mint amire az előzetes ismertetőből számítani lehetett, tehát

> Persze Subarun az egyes rajtszám

> Oké hogy csak Toyota, de kék üveg?



A 2001-es rally világbajnok élete tavaly novemberben döbbenetes fordulatot vett. Az új bajnoki címre aspiráló angol fenomén a szezonzáró brit futam előtt néhány nappal hazafelé tartott autójával, amikor hirtelen rosszul lett, elájult, és csak a vele együtt utazó versenyzőtársának, Marko Martinnak, a Ford csapat pilótájának lélekjelenlétén múlott, hogy nem lett frontális ütközés az eset vége. Burnst azonnal kórházba szállították, és ott derült ki a felfoghatatlan magyarázat: agytumora van. Richard állapotáról Robert Reid, egykori na-



vigátora számolt be, aki elmondta, hogy a legnehezebb időszak január volt, amikor nagyon lefogyott, az ágyból sem tudott felkelni – iszonyú érzés volt így látni barátját. A folyamatos kemoterápiás kezelésnek köszönhetően Richard májusban elhagyhatta a kórházat, azonban a teljes gyógyulásra ma még gondolni sem lehet, mert a vizsgálatok még koránt sem érnek véget. Reid ezzel a nem túl biztató mondattal zárta nyilatkozatát: „Richard versenybe való visszatérése nem reális álom, elsőszámú célja most a túlélés."

hogy a nézők odaszaladnak, és addig ügyeskednek, míg vissza nem raknak az útra. Ennél egyszerűbb a megoldás, mindössze arról van szó, hogy külső kamerára vált a kép, az autó nagy robajok közepette visszaborul, három néző pedig elszalad a pálya szélére várni a következő delikvenst. Kicsit snassz, mégsem rontja el a hangulatot. Azt a hihetetlen hangulatot, amit az egész játék áraszt magából. Pontosan olyan érzése van az embernek, mintha tényleg rally autóban ülne: csörög-zörög-csattog-dübörög az egész kocsi, a motorhang teljesen élethű, a navigátor jókat mond jó helyen (még a kijárt keréknyomokra is figyelmeztet!), szinte kézzel fogható az az eszméletlen teljesítmény, ami ezekben az autókban van, arról nem is beszélve, hogy a dinamikus időjárás miatt ugyanaz a szakasz sokféle ruhát ölthet magára. A gázadások nem eltúlzottak, a kanyarokat csúsztatással is tökéletesen be lehet venni (a lendület alapján kis gyakorlással tudni lehet, mikor kell belefékezni, esetleg padlógázt adni, hogy vonalzóval rajzolhassuk a köröket – ahogy Palik Laci mondaná). Az út melletti árkok szépen megvezetnek, a vízátfolyásoknál leszakadhat az eleje, egyszóval minden helyzetben elhihetjük, hogy az igazi rally autó is ugyanígy viselkedne. Egy negatívumot azért felhozok, mégpedig hogy a lábfék nem eléggé hatékony, még kis sebességnél is nagyon hosszú a fékút, de mivel elfogult vagyok, azt mondom, a készítők a végleges verzióban ezt minden bizonnyal javítani fogják. A belső nézeten valószínűleg már nem változtatnak, ami kicsit elkeserít, mert a mostani állapot (hasonló, mint a Colin 4-ben: a szélvédő mögött ülsz, és semmit nem látsz a műszerfalból) eléggé szegényes. Ezen kívül még három kameranézetből vezethetünk: első lökhárítóról, a szélvédő mögött középen és az autó mögül.

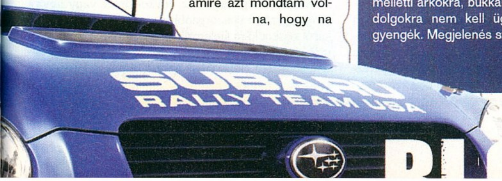
Jól látható, hogy még az oktatópálya is tartogathat meglepetéseket

Úttalan utakon

A tereptárgyak is a valóságot tükrözik: a fákat nem lehet kidönteni, legfeljebb némi kéreg hullik a földre, a farönköket kis erőlködéssel eltolhatjuk, a reklámtáblák is mozdíthatóak, a léckerítés pedig kidönthető, egy-egy

Az említett három izmos néző

jól sikerült tarolás után csak úgy repkednek a darabok. Arra azért készülj fel, hogy ezek a találkozások nem válnak az autó hasznára, ha a sérülésmodellezést realisztikusra állítod, egyetlen erőteljesebb ütközés azonnali kiesést eredményez (ezt is mennyien hiányolták az eddigi rallyprogramokból!). Négyféle sérülési szint közül lehet választani, így mindenki belőheti a neki megfelelő engedékenységet. Egyáltalán nem szégyen, ha kezdetben a könnyebbik végén fogod meg a dolgokat, mert a játék elég nehézre sikeredett. A bajnokságot a három szint (újonc, profi, bajnok) közül az elsőn kezdtem, és be kell vallanom, az első pár szakaszon úgy estem-keltem, mint akit most rugdostak át a forgalmi vizsgán. Gyors akartam lenni, de ez általában megbosszulta magát: nem volt olyan rövidke szakasz, amire azt mondtam volna, hogy na igen, ez jól sikerült – ehelyett alaposan megdolgoztattam szegény nézőket. Néhányukat még el is ütöttem (ilyenkor, mint a jobb horror játékokban, elpirosodik a képernyő, viszont 10 mp-es időbüntetés után lehet folytatni a versenyt), de hát csoda, ha átszaladgálnak előttem az úton? Néhány állattal is találkoztam, ezeket azonban a programozásból kifolyólag nem lehet elkapni. Egyébként a célba érés után is össze lehet törni az autót, mivel a beirónál kell leparkolni, szóval érdemes vigyázni a vasra.



Választék

A nyolc rallyautó közül csak hármat tudtam kipróbálni: a Subaru Impreza 2003-at, a Mitsubishi Lancer Evo VII-et, és a Toyota Corollát. Mindhárom autó a valóságnak megfelelő szintet hozza, tehát a Subaru és a Toyota közel azonos tulajdonságokkal bír, míg az Evo kilóg a sorból. A többi járgányhoz nem volt szerencsém, mert a bajnokság egy idő után kifagyott, ezért nem volt lehetőségem megnyerni őket. Emiatt csak a listát tudom felsorolni: Citroen Xsara T4, Hyundai Accent, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000 és MG ZR Super 1600 (utóbbi kettő bónusz autó, az MG pedig kétkerekes). Természetesen a setup rész sem maradhatott ki, az eddigi legteljesebb beállítási opciók között bóklászhatunk, már-már olyan részletekbe menően, mint a Formula 1-ben. A váltóáttétel, a gumik vagy az autó magasságának megváltoztatásában semmi különös nincs, de a keréknyomás, a kerék össze-, illetve széttartása, a felfüggesztés geometriája, vagy a három differenciálmű állítása nem mondható megszokottnak. És ez csak néhány a számtalan összetevő közül...

A játékban szereplő hat ország 36, az életben is megtalálható szakaszt foglal magában. Nagy-Britanniában a Pirelli International Rally keretén belül, a legendás gatesheadi gyorsaságikon száguldozhatunk, Japánban nehéznek mondható murvás utak várnak ránk, az USA a Grand Canyonnal és rezervátumokat átszelő szakaszokkal képviselteti magát, Franciaországban a Mount Blanc környékén jelölték ki az aszfaltos útvonalat, Ausztrália a jellegzetes homokos/ugratós pályákat nyújtja, végül Finnországban a vébéről megismert jó minőségű murvás utak helyett havas, jeges szakaszokkal találkozunk.

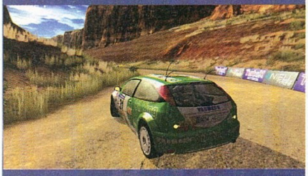
Richard Burns vs Colin McRae

Nem tudom, Greg5 kollégа mire jutott a Colin 5-tel kapcsolatban, de így látatlanban is azt mondom, a Richard Burns Rally lesz a nyerő – legalábbis ami a szimulátoros társadalom elismerését, és nem az eladott darabszámot illeti. Mert – mint tudjuk – az értékesített mennyiség sok esetben nem egyenesen arányos a minőséggel...

Tasnádi Zoltán

XPAND RALLY
RICHARD BURNS RALLY

Az újság bemutató részében szinte már külön szekciót nyitottunk a jövőbeni rallyjátékoknak, de a kép nem lenne teljes, ha a lengyel Techland által fejlesztett Xpand Rallyról nem ejtenénk szót, amiből szintén kaptunk egy korai, ám játszható verziót. Külön oldalt nem terveztünk neki, mert – legalábbis a jelenlegi állapotában – a két nagyágyú



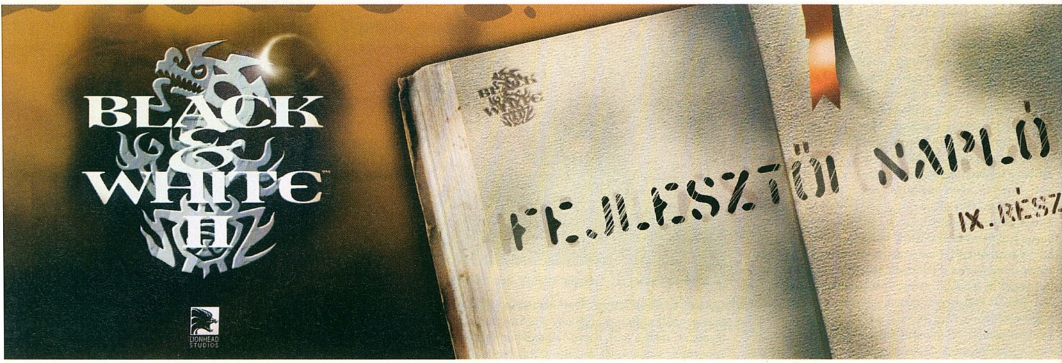
mögött alaposan elbújhat. Az autók mozgása a Richard Burnshöz képest bugyuta, olyan, mintha darabosan fordulna, a 300 lóerős járgányok kitörési hajlandósága a nullával egyenlő. A kitalált szakaszok nem tartogatnak kihívásokat, a pálya melletti árkokra, bukkanókra és egyéb alattomos dolgokra nem kell ügyelnünk, a hanghatások gyengék. Megjelenés szeptemberben várható.

+ A Richard Burns Rally mind-azt tartalmazza, amit a Colin sorozatból és egyéb csapatós játékokból hiányoltunk.

– Még eléggé bugos, a megjelenés pedig rohamosan közeleg.

Összességében:

A Rally Trophy óta évek teltek el szimulátor nélkül, de szeptember 4-én végre megtörik a jég!



fejlesztő lionhead studios kiadó electronic arts web www2.bwgame.com

Lassan, de biztosan halad a befejezés felé a Black & White 2, ahogy a fejlesztés történetét követő naplónk is. Ebben a hónapban az animátorok világát mutatja be Mark Hill, újdonsült lionheades idegenvezetőnk, aki megszokott naplóírónk, John helyett ugrott be egy hónapra.

Egy tehenet táncra bírni nem kimondottan egyszerű feladat. Kell hozzá négy különféle kemény drog, amit a takarmányába csempészel (azért négy, hogy minden gyomrát külön stimulálja az anyag), valami dögös zene, egy hatalmas konyhakés, hogy a kellő fenyegetés is meglegyen, no meg nem kevés bátorság... Én legalábbis ezt gondoltam, mielőtt a Lionhead elképesztően tehetséges animátorcsapatának tagjaival nem találkoztam. Ezek a fickók ugyanis nemhogy táncba viszik a tehenet, de képesek rábírni, hogy kosárlabdázzon, a földön fetrengjen a nevetéstől, vagy a nyelvét öltögetve kigúnyoljon, amiért teljesen meg vagy hökkenve ezeken a mutatványokon (mindezt úgy, hogy állatkínzásnak a leghalványabb nyoma sem merül fel). Ám ez csak a kezdet! Ahogy az ember elnézi az animátorok monitorain a hosszú henyélés után feltápászkodó és a tagjait nyújtóztató majmot, a támadás előtt minden izmát megfeszítő oroszlánt, vagy a telihold alatt elkeseredetten vonyító farkast... nos, az az érzése támad, hogy élő, érző lényeket lát, nem poligonokat meg textúrákat. A csapat (muszáj felsorolnom a tagjait: Jamie, Andy, Nanette, Tamsin, Kelly és Jackie) nem csupán a Black & White 2 Lényeinek mozgását készítette el. Életet leheltek a Lényekbe, felruházták őket azzal a képességgel, hogy érzelmek hihetetlenül széles skáláját tudják kifejezni. Ha az AI programozók adták a Lények eszét, az animátorok felelősek azért, hogy lelkük is van.

Mint minden művészeti ág, ami erősen a technológiára épül, az animáció is elképesztően sokat fejlődött az utóbbi években. Emlékszem, hogyan csodáltam a moziban a Toy Story 2 kutyáját, milyen bámulatosan élethűnek tartottam – és most, alig öt évvel később, a mi Lényeink pontosan ugyanilyen élők a játékban! Talán még jobban is, hiszen nem egy előre megírt forgatókönyv szerint cselekszenek, hanem a körülöttük zajló események borzasztóan összetett rendszerére reagálnak. Egyébként nem véletlen, hogy a Toy Storyt és a Pixart hoztam fel az imént példának: éppen ebből a szupersikeres stúdióból hívtunk meg nemrég néhány öreg rókát a Lionheadhez, a mi animátorainknak kis fejtágítót tartani...

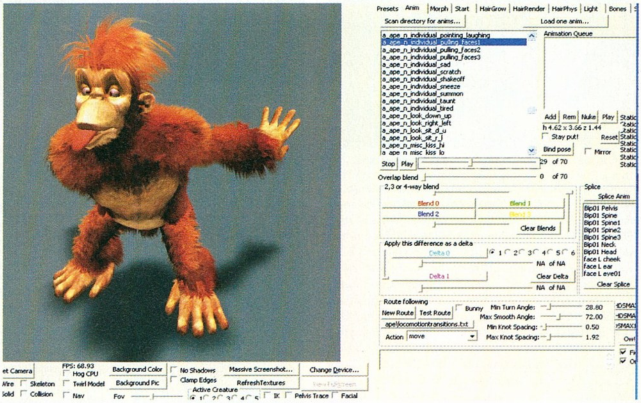
Bár messze a lények mozgása a leglátványosabb, mégsem ők az egyetlen animált karakterek a játékban. Minden egyes falusi, aki a dolga után megy, minden harcos, aki kész a csatában az életét áldozni az isteníért, aprólékosan animálva van. A csapat nem sajnálta az időt egyetlen, jelentéktelennek tűnő mozdulat megalkotására sem, csak hogy minden a lehető legrealisztikusabb, és leghihetőbb legyen.

Egy animátorokkal teli irodában dolgozni életre szóló élmény. Az egyik pillanatban még néma csendben ülnek, bámulják a monitort, kattogtatnak az egereikkel, és vedelik a kávét literszámra. Aztán egyet pislogsz, és felbolydult az egész szoba, ketten fakardokkal csépelik egymást, míg a többi meredten figyeli őket, aztán tizenhatszor elpróbálnak egy hatalmas pofont, és hanyatt esést, máskor meg órákig természetfilmeket néznek, mondván, az állatok mozgását kell tanulmányozniuk. Na hiszen!

["A játékban kivétel nélkül minden karakter aprólékos animációval rendelkezik."]

A Lények, falusiak, harcosok, gyerekek, vagyis minden egyes Black & White 2 karakter mozgása a 3D-s modelljükbe épített csontváz manipulálásával történik. Ahogy Andy Brunton, az egyik animátorunk magyarázta a minap: „Képzeld el, hogy kizárólag úgy tudsz mozogni, hogy valaki az összes csontodat egymástól függetlenül össze-vissza rángatja – mindezt másodpercenként harmincszor!". Ez már önmagában sem tűnik egyszerűnek, de az animátorok munkáját még tovább nehezíti a Black & White 2 által nyújtott szabadság: az, hogy a Lény formája, kinézete dinamikusan változhat a játék során. Lássuk csak: a Lény lehet kicsi vagy nagy, jó vagy gonosz, kövér vagy sovány, erős vagy gyenge, fiatal vagy öreg, illetve ezek tetszés szerinti kombinációja – és ez természetesen mind más-más mozgást is igényel!

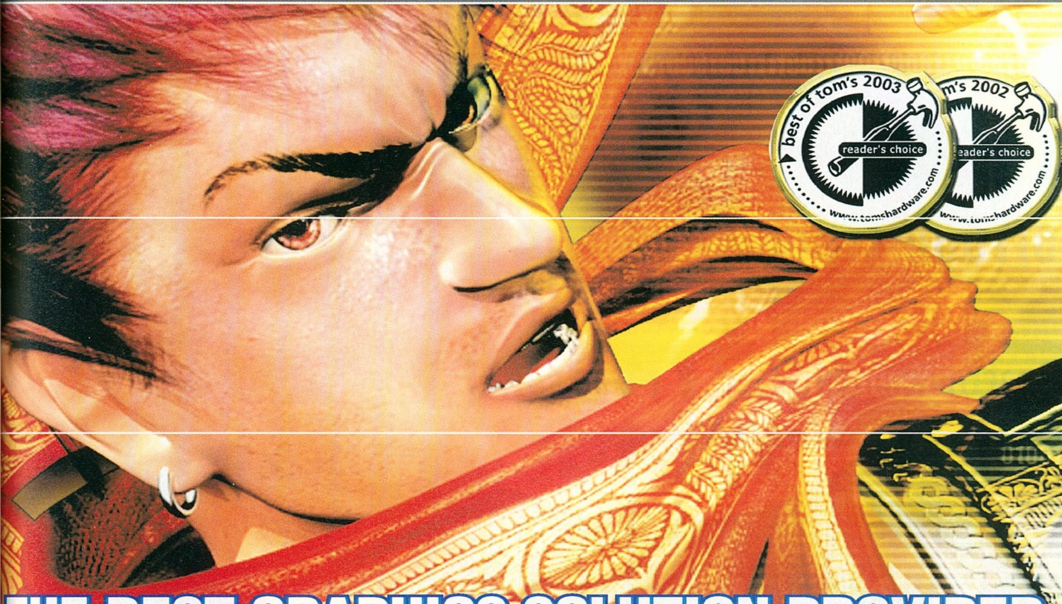
Az animátorok munkájának legviccesebb része (szigorúan kívülről szemlélve természetesen) akkor jön el, amikor hetente összeülnek megtekinteni és kritizálni egymás munkáját. Ezeknek a fickóknak a tökéletes sem elég jó! Ahogy Andy emlegeti: „Jobb neked, ha nem tudod meg, milyen az, amikor össze vagy zárva a világ legszőrszálhasogatóbb kollégáival, akik képkockáról képkockára kielemzik az összes hibát, amit a legutóbbi munkádban ejtettél..." Ilyenkor mindig attól tartok, hogy újra előkerülnek azok a bizonyos fakardok...



Egy valódi majom esetében az állatvédők már sikoltoznának

Mark Hill

www.asus.com



THE BEST GRAPHICS SOLUTION PROVIDER

(GF 6800Ultra / GF 6800 GPU)

V9999Ultra Deluxe/2DT(256MB)
V9999Gamer Edition/TD(256MB)
V9999/TD(128MB)

eXteme N5900/TVD(128MB)
eXteme N5750/TD(128MB)

ASUS Exclusive Technológia

ASUS Webcam Bundled

High quality 300K pixel USB camera lets users enjoy GameFace Live or VideoSecurity Online right out of the box.

GAMEFACE
ASUS GameFace Live
Világels. video chat minden PC játékosnak; ne gépelj, csak beszélj!

Smart Cooling
ASUS SmartCooling
Csendes számítógépes környezetet biztosít

Smart Doctor
ASUS SmartDoctor
A legnagyobb biztonságot nyújtja számítógép rendszerünknek

Video Security
ASUS VideoSecurity Online
Privát biztonsági rendszer - bárhol, bármikor.

No.1 in Graphics - Bizonyítottan a legjobb

Az ASUS videokártyák több, mint 400 díjat kaptak világserte a professzionális szaksajtóban.

PC Games Hardware Germany · ComputerDIY TAIWAN, R.O.C. · Game Land Russia · PC Shopper China · PC2000 TAIWAN, R.O.C. · PCPOP China · BearEyes China · Got|Apex United States · RIVA 3D United States · AMD3D United Kingdom · VR-Zone Singapore · Tom's Hardware Guide Turkey · FiringSquad United States · TBREAK United Arab Em · Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C. · PC Buyer Hong Kong · RIVA 3D United States

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu

Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: 1 8883200
Fax: 1 8883201
Email: ramiris@ramiris.hu
www.ramiris.hu

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

ITT van HOLLYWOOD!

Támadnak a szuperhősök!

Ha mostanában rápillantunk a játékok eladási sikerlistájára, feltűnően sok filmátiratot láthatunk: Shrek, Harry Potter, Pókember és Macskanő köszön vissza a bestseller listák éléről. Ha nagyon akarjuk, ráfoghatjuk ezt a nyári uborkaszezonra, de ettől még tény marad, hogy Hollywood minden eddiginél nagyobb lendülettel tör a játékpiac kisajátítására. A történet árnyoldalát már mindannyian megtapasztaltuk: sajnos a filmek alapján készült játékok minősége általában a gyenge közepes színvonalat sem éri el... de vajon miért?

Filmek alapján készült játékok mindig is léteztek, azonban csak az utóbbi években – ahogy a játékkiadás egyre nagyobb üzletté vált – alakult ki az a gyakorlat, hogy nagyszabású film premierje nem létezhet hozzá kötődő játék kiadása nélkül. Az ilyen játékok elsődleges közönsége nem a szokásos játékos rétegből kerül ki, inkább a játékokkal amúgy nemigen foglalkozó mozinézők soraiból (nemritkán az ifjabb korosztályból). A kiadók rájöttek, hogy filmátiratoknál eladás szempontjából maga a játék minősége másodlagos, hiszen a vásárlók a cím alapján, a cím miatt vásárolják meg azokat. Jéghideg pénzember-logika: ráfordíthatnának háromszor annyi energiát, pénzt és időt, így a játék sokkal jobb lenne – de az eladott példányszám ettől nem emelkedne annyit, hogy megtérüljön a nagyobb befektetés. Ráadásul nevesebb fejlesztők nem is nagyon szeretnek film alapján készíteni játékot, hiszen kreatív szabadságról ilyenkor nem is álmodhatnak. A saját ötletek bedobása, vagy a megjelenés elcsúsztatása pár hónap plusz finomítás és tesztelés reményében teljesen lehetetlen. Érdekes, hogy pontosan ugyanez a helyzet fordított esetben, a játékok alapján készült filmeknél is: rém gyenge Resident Evil, Wing Commander és Mortal Kombat filmek riogatják a moziba járókat.

Szerencsére a kiadók rájöttek, hogy hosszú távon inkább ártanak maguknak a gyenge filmátirat-játékokkal, és az utóbbi időkben kezdenek jobban odafigyelni az ilyen projektekre (ha másképp nem, hát megvesznek valami menő grafikus motort a látvány biztosításához).

Sajnos a sokmilliós eladású, Enter the Matrix színvonalú film-játékok léte azt a tényt támasztja alá, hogy óriási vásárlói tömeget képviselnek azok, akiknek egyszerűen nincsen igénye színvonalas játékra (zenére, filmre, olvasnivalóra – a szórakoztatóipar bármely területéről sorolhatnánk a párhuzamos példákat). Amíg belőlük meg lehet élni, a hiénák meg is fognak, eszük ágában sem lesz inkább értékes alkotásokkal kicsit igényesebbé nevelni a népet.

A helyzet ennek ellenére lassan, de biztosan javul, bár még mostanában is tíz Enter the Matrix és X-Men 2 jut minden Tronra és Return of the Kingre. A Warner Bros illetékesének néhány héttel ezelőtti kifakadása (azt fejtegette az úriember, hogy szíve szerint a nagy játékmagazinok értékelésétől tenné függővé a filmjeik játékváltozatának licencdíját) azt jelzi, a filmesek oldaláról is megvan az elhatározás arra, hogy leszámoljanak a hardcore játékosok körében igencsak presztízsromboló B-kategóriás filmátiratokkal. A hírek szerint a filmszakma nagyjai is egyre élénkebben érdeklődnek a játék, mint szórakoztatási forma iránt: Peter Jackson állítólag aktívan részt vesz az új King Kong-film játékváltozatának megálmodásában, Tarantino pedig a Reservoir Dogs (Kutyaszorítóban) játékprojektben...

Most pedig lássuk, hogyan sikerült az elméletet a gyakorlatba átültetni a nyár két legnagyobb akciófilm-slágerének játékverziójában – következzenek a monitorszuperhősök, a Pókember és a Macskanő!

A Fizz Factor a világ játékfejlesztésének egyik fellegvárában, a texasi Austinban székel, mint a világ legnagyobb (gyerekjátékokra specializálódott) független játékfejlesztő cége, az Amaze Entertainment stúdiójaként. Sokat dolgoznak a Mattel, a Nickelodeon, és a Hasbro megrendeléseire, eddigi egyetlen teljes árú PC-s játékuk a tavalyi The Hobbit volt.

SPIDER-MAN 2

kiadó: Activision fejl.: The Fizz Factor
web: www.activision.com/microsite/spider-man

Az Egyesült Államokban június 30-án debütáló második .Pókember-film körülbelül 40.5 millió dolláros jegyeladással új nyitónapi eladási rekordot állított fel, megelőzve az addigi csúcstartó első részt. Folytatva a diadalmenetet, az első hat nap alatt 180 millió dollárra növelte a bevételt, amivel a kezdő hétre is új csúcsot állított be, nagy különbséggel legyőzve a trón eddigi birtokosát, a tavaly ilyenkor bemutatott Mátrix 2-t. Ilyen közönségsiker után nem minden alap nélkül várhattuk, hogy a film alapján készülő játék is képes lesz lesz kielégíteni mind a szuperhős rajongói, mind pedig a témában laikus PC-tulajok igényeit. Az előző számban a szemfülesek már találhattak utalást rá, hogy az itthon augusztus 12-én bemutatandó Spider-Man 2-höz készült játék PC-verziója minőségben elmarad a konzolokra készülttől – most pedig az is kiderül, mennyire.

! Pókember rajongók figyelem! A nagy sikerű mozifilm PC-s változata nem titkoltan a fiatalabb korosztály számára készült így az idősebbek jobban teszik ha elkerülik.

Történetszőttes

A játék alapszituációjához a film szolgált ihlettel – tegyük hozzá: ez ilyen esetben nem túl meglepő. A bevezető moziban Dr. Octopus születését láthatjuk (ő Pókember egyik fő nemezise), aki félresikerült kísérletének bajbaesett túlélőit menteni próbáló hősünket okolja balszerencséjéért. Ahogy ezt a képregényekben megszokhattuk, pórul járt doktorunk nem kényszerül arra, hogy hátralevő életében egy eldugott klinikán, tolószékből átkozza ellenségét, miközben ajkairól különböző pépes ételek cseppjei fröcsögnek a szakállkájára – ugyanis a robbanás, amellett hogy összezavarta elméjét, egyesítette testét az eszközként használt mechanikus karokkal. Az Octopus határa forrt két pár csáp, ha eredeti szerepét (a veszélyes anyagok távoltartása) nem is töltötte be, az őrült gonosztevővé avanzsált tudós legfőbb fegyverévé válik, emberfeletti erőt, mozgékonyságot és mindennél hatékonyabb eszközt kölcsönözve neki a bosszúálláshoz. Amint az a nem túl szájbarágós történetmesélésből (értsd: abszolút nem tudni, mi miért történik) kiderül, a doktor fő célja a kísérlet megismétlése, és ehhez nem átallt bűnözöket toborozni, köztük három, a Pókember súlycsoportjába tartozó extra gonosztevővel. A helyszín természetesen New York, ahol a meglepően nagy méretű külszíni terepen túl alkalmunk lesz néhány épületet belülről is felfedezni.

„Pókember, Pókember, bármit megtesz, amire egy pók képes"

Az intro megtekintése után rövid kiképzésen vehetünk részt, melynek keretei közt a narrátor utasításait követve elsajátíthatjuk az alapvető mozdulatokat. A jelző ez esetben nem a játékon belül fellelhetők körét szűkíti, hanem úgy általában a Pókember birtokában lévő képességeket – mozgáskörünk ugyanis meglehetősen szűk.

A helyváltoztatáshoz az ugráson és a futáson túl a dupla ugrás és két hálómutatvány áll csupán rendelkezésünkre. A zip fedőnevű mutatvánnyal a szemközti falra vetjük ki fonalunkat, majd magunkhoz rántjuk azt (vagy odarántjuk magunkat; nézőpont kérdése az

A poszteren még jól mutat Spidy

A lokálpatriótizmus csúcsa

Pókember vs. Manhunt 1:0

egész), míg a swing a jól ismert, felhőkarcolók között végzett lengedezés erősen lebutított verziója. Azért mondom ezt, mert az ígéretekkel ellentétben a szabadság leghalványabb illúziója sincs meg, jól láthatóan előre kijelölt helyekre lőhetünk csak fonalat, ezért a bejárható területek elhanyagolható hányadán használhatjuk ezt a közlekedési módot. Gyakorlatilag csak akkor érdemes bevetni, amikor a fejlesztők is így akarják, egyéb esetekben inkább frusztrál, mint gyönyörködtet, jelentősen csökkentve a mutatvány élvezeti értékét. Itt említendő még a pókösztön is, melynek hála, bizonyos szituációkban megmenekülhetünk az ellenfelek által ránkzúdított tereptárgyak alól. Körülbelül fél tucat alkalommal lesz szükségünk erre a képességre, amikor is scriptelt jeleneteket követően a képernyőn megjelenő utasításokat kell végrehajtanunk adott időn belül. Ha ez sikerül, (pók)emberünk megmenekül, ha nem, újra próbálkozhatunk.

Pókököl, vasököl...

A harc során sem sokkal bővebb az eszköztárunk, mint mozgás terén. Alkalmunk nyílik ütni és rúgni az ellenséget, attól függően, hogy talpunk milyen távolságra van a talajtól, ezeken felül bevethetünk néhány hálótrükköt is. Ha úgy ítéljük meg, hogy az ellenfelek még a nagy hálószövő számára is sokan vannak, lehetőségünk van gúzsba kötni őket, vagy fejüket hálóba csomagolni. A hatás ugyanaz, nyerünk néhány másodpercet a túlerő létszámának csökkentésére, hogy mire az előbbi delikvensek megszabadulnak a kötelékeikből, tárt karokkal várhassuk őket. Ritkán bár, de összefuthatunk felfegyverzett gonosztevőkkel is, ilyenkor jön jól a pókfonál ragacsos tulajdonsága, mellyel távolról fegyverezhetjük le az orvlövészeket. Ez sem segít azonban, ha a golyóköpködő a gaz ellen szerves részét képezi, mint a jól őrzött épületekben a falra tapadó automata fegyverek esetében. Az ilyen, és ehhez hasonló támadók ellen szerencsére távolsági fegyver is került Pókember tarsolyába, mégpedig ragacsos labdacsok képében. Az eszközök közötti váltás feladatát a fejlesztők nem bízták a játékosra: attól függően,

Ez 2000-ben is kevés lett volna

hogy környezetérzékeny célkeresztünket hova irányítjuk, a program felirattal jelzi a végrehajtható cselekvést, így a felfedezés és kombinálás élménye is elmarad. Sajnos, ahogy azt később látni fogjátok, ez nem korlátozódik erre a területre.

...oda sújt, ahová köll

Mit ér egy szuperhős hozzá illő ellenfelek nélkül? Bár kevés olyan hely van a világon, amelynek lakói elégedettek lennének a bűnül-

ROSSZFIÚK!! #1

A történethez hasonlóan a játék a háttérinformációkkal is szűkmarkúan bánik – most azonban megismerhetitek a legfontosabb tudnivalókat Pókember ellenfeleiről:

Doctor Octopus

Polgári név: Doctor Otto Gunther Octavius

Ellenfelek: Pókember, Daredevil, Captain America, Punisher, Fantastic Four, Ironman, Hammerhead, The Owl, Captain Power, Fusion II

Képességek: A testén viselt négy, az elméje által irányított, teleszkópos acélcsáp, melyek elképesztő sebességet (100 km/h) és erőt kölcsönöznek neki

Eredet: Dr. Octavius zseniális atomtudós volt, aki egy övet tervezett négy karral, mellyel veszélyes környezetben is biztonságban dolgozhat. Egy baleset során radioaktív folyadék fröccsent rá, mentálisan és fizikailag is egybeolvasztva őt mechanikus tagjaival. A robbanás során agysérülést is szenvedett, így született újjá szuperzseni gonosztevőként.

Mysterio

Polgári név: Quentin Beck

Ellenfelek: Pókember, She-Hulk, Daredevil, Joe Smith

Képességek: Képzett harcos és atléta, illuzionista és hipnotizőr, továbbá kémikus, kaszkadőr és a különleges effektusokhoz is ért.

Eredet: Eredetileg hollywoodi kaszkadőr, aki New Yorkba költözött, hogy Pókember képességeit tanulmányozza, majd imitálja. Első találkozása Pókemberrel, majd a fölötte aratott győzelem után szuperbűnözőként folytatta életét.

Neki sikerült volna a Stop Shopban

Itt még nem vesztettük el a fonalat

ROSSZFIÚK!! #2

Puma Polgári név: Thomas Fireheart

Ellenfelek: Pókember, Fekete Macska, Beyonder, Hulk,Avengers, U-Foes, Hobgoblin, Space Phan-tom, Black Crow, Titania, Raptar, Wolverine

Képességek: Emberfeletti erejével 12 tonnát képes felemelni. Erős koncentrációval képes átváltozni Pumává, mely megnöveli erejét, sebességét, ügyességét, állóképességét és reflexeit. A testét borító szőrt álcázásra használja.

Eredet: Indián törzse irányított tenyésztéssel és misztikus erők révén próbálta létrehozni a tökéletes harcost, hogy védelmezze őket.

Rhino Polgári név: Alex O'Him

Ellenfelek: Pókember, Hulk, Avengers, Ironman, Thing, Captain America, Thunderbolts

Képességek: Irtózatos erővel rendelkezik, mellyel akár 80 tonnát is meg tud mozgatni. Sebessége és állóképessége szintén jóval meghaladja az átlagemberét. Vastag, az orrszarvú bőréhez hasonló polimer ruházata ellenállás biztosít neki a fizikai behatások ellen, ezen felül nincsenek hatással rá a robbanások, ráadásul -45 és +500 Celsius fok közötti hőmérsékleteken képes tevékeny maradni. Fegyverként az ökle mellett a homlokára rögzített, 5 cm vastag acélszarvait használja.

Eredet: Egy kétfős tudóscsapat tervezte és készítette a ruhát, ami felruházza hatalmával.

dözés hatékonyságával, meglehetősen sokat unatkozna tevékenységének hasonló képességű, ám ellentétes értékrendű tárgyai nélkül. Ennek megfelelően a hétköznapi bűnözők a játékban leginkább az ágyútöltelék szerepét játsszák. Míg megpróbálunk Doc Ock közelébe jutni, ők fogják az utunkat állni, ám miután teljesen elsajátítottuk a játék kezelését, kevés problémát okoznak. Különösen azokra a botor rosszfiúkra igaz ez, akik puszta kézzel törnek testi épségünkre, de a fent ecsetelt trükkök miatt a fegyveres gonosztevők is csak időlegesen képesek feltartani az igazság bajnokát. Nagyobb kihívást jelenthetnek azok az ellenfelek, akik leginkább stratégiailag fontos helyeken bukkannak fel sötét ruháikban, piros napszemüveggel és szónikus pajzzsal felfegyverkezve. Velük akár 5-10 másodpercig is izzadhat hősünk, ha épp nem buzog ereiben nagy mennyiségben az adrenalin. Ennek szintjét egy csík jelzi a bal alsó sarokban, mely folyamatosan kúszik felfelé, ahogy legyőzzük támadóinkat – majd amikor megtelt, a gonosz megismerheti Pókember öklének legkeményebb oldalát. Amint rossz szándékkal ér a közelünkbe valaki, ruhánk hálómintája felizzik, és akit ez nem riaszt vissza (márpedig ez elő nem fordul), egyetlen ütésünk nyomán oszlik köddé, bónusz pontokká és értékes energiát adó keresztekké.

Természetesen nem mindenkivel lesz ilyen könnyű dolgunk, Octopus ugyanis a hálószövő néhány ősi ellenfelét is az oldalára állította. Rhino, Puma és Mysterio ellen puszta erővel nem is győzhetünk, minden esetben szükségünk lesz valami fortélyra, amit azonban szintén ezüsttálcán kínál a játék. Minden jelentősebb találkozó előtt pontos használati utasítást kapunk a szupergonoszok legyőzéséhez, így találékonyságunkat sajnos itt sem csillogtathatjuk.

Csak pókügyesen

Szerencsére a gyorsan unalmassá váló rosszfiú-püfölés nem a játék száz százalékát tölti ki. A végső leszámoláshoz vezető utat különféle minijátékok színesítik, ám tapasztalt játékos számára ezek sem jelentenek igazi kihívást. A szokásos lézereken ugrálást csak azért nem lehet bekötött szemmel végigcsinálni, mert nem látnánk, mit kell átugrani, a logikai rejtvények pedig meglehetősen infantilisek. A zseniális Dr. Octopus elképesztő masináit hangkódos biztonsági rendszerek védik, melyeken csak az juthat át, aki képes akár

Egy átlagos este New Yorkban

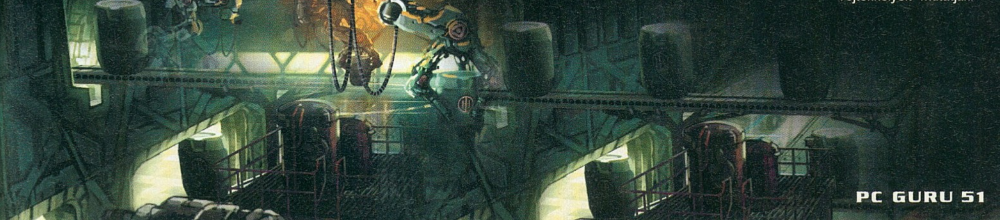
EZ+AZ

+ + =

Pókember + Tomb Raider + kőkorszaki játékmenet = Pókember 2

három-négy, egymás után felvillanó fény helyét és sorrendjét megjegyezni, majd megismételni a sorozatot...

Lehetőségünk van küldetéseken kívül is ténykedni. A játéktér kerületekre van osztva, és miután elvégeztük a történethez kötődő feladatokat, lehetőségünk nyílik szabadon felfedezni az adott zónát. Betontarzanként lengedezve az épületek között hamar feltűnik, hogy időnként fehér tüskék kúsznak a látóterünkbe, ezek a GTA-ból ismert titkos csomagokhoz hasonló szerepet betöltő „egzotikus pókok" és szökött rabok rejtekhelyeit mutatják.



Spider-Man

Polgári név: Peter Parker

Ellenfelek: Minden gonosztevő

Képességek: Pókember emberfeletti erővel és ügyességgel rendelkezik, továbbá képes testrészeit tapadóssá változtatni falon közlekedéshez. Birtokában van még egy amolyan hatodik érzék is: pókösztöne megsúgja neki, ha veszély közeleg. Bár az eredeti figura segédeszközt használt a háló kivetésére, dramaturgiai okokból ezt a képességet a filmekben a karakter sajátjává tették, természetesen a „szülő", Stan Lee engedélyével.

Eredet: Peter Parker korán árvává vált, idős nagybátyja és nagynénje nevelte. A különc és félénk srác sorsa akkor vett fordulatot, amikor egy rádioaktív pók csípésének hatására a fenti képességek birtokába jutott. Eleinte hivatásos pankrátorként próbálta hasznát venni erejének, de nagybátyja halála megváltoztatott mindent, és Ben bácsi utolsó szavainak hatására, felelősségteljes módon a jó szolgálatába állította hatalmát. A hős mellett azonban Peter személyisége sem szorult háttérbe, sokak szerint az esendő, hétköznapi srác figurája lett a képregény (és a film) sikerének kulcsa.

Ezek gyűjtögetése mellett további stresszmentesítő elfoglaltságot kínálnak a nagy kék világító platformok alatt megbúvó mellékküldetések, melyeknek keretében kétségbeesett járókelőkön segíthetünk, és további gyűjtögetős játékokban vehetünk részt. Sajnálatos, de ezek a minijátékok sem teszik élvezetesebbé a játékot a fent említett hibák miatt, és hiába lehet a játék befejezte után visszatérni folytatni őket, és szabadon kalandozni a városban, ha erre nem sok késztetést érez a játékos.

Ennél azért szebb Manhattan

Látvány és hangok

Mostanra valószínűleg senkit sem lep meg, hogy a játék tálalása is hagy maga után némi kívánnivalót. Az első két animációtól eltekintve (amelyek valószínűleg a konzolváltozattal közösek) az átvezető videók minősége meglehetősen silány, és a kép nem változik a játék során sem. Motornak az Unreal engine egyik régebbi verzióját licencelték a fejlesztők, ami bár stabil és gyors, súlyos módosítások híján nem tud vizuálisan korszerű alapot adni a hálószövő kalandjainak. A poligonszám alacsony, a textúrák elmosottak és unalmasak, a mostanában oly divatos effektusokat, mint a különböző shaderek és mappingek pedig tévedésből sem lehet fölfedezni. Ugyanez a helyzet a fizikával és a szereplők mimikájával, tudniillik mindkettő hiányzik a játékból. Utóbbit diótörőkhöz méltó szájrángással próbálták helyettesíteni, de ez inkább kiábrándítja az embert, mintsem elsimítaná a gondteher ráncait.

> *Az idei év legnagyobb csalódását eddig egyértelműen a Pókember okozta. A mozifilm azonban kitűnő lett!*

Sehol egy taxi? Ez biztos, hogy NY?

Dicsérő szavakkal pusztán a szinkronhangokat illethetem. A mozifilm főszereplői – még ha itt-ott kissé unottan is – hozzák a tőlük elvárhatót, de sajnos ez édeskevés az üdvösséghez. Ami pedig a zenét illeti, a küldetések elvégeztét övező fanfároktól eltekintve gyakorlatilag észrevehetetlen, bár ez a fentiek fényében pozitívumként is felfogható.

Sző, fon, megmenti M.J.-t, és nem Pókember. Mi az?

A szomorú válasz: félvállról vett próbálkozás a mozinéző PC-játékosok interaktivitás iránti vágyának kielégítésére. Míg a PS2-t vagy Xboxot nyüstölők a tavalyihoz hasonló, igényes játékot kaparinthatnak meg, addig a mi esetünkben ugyanaz a cím, marketing és doboz felejthető, harmadik személyű ugrabugrát rejt, ami annyira méltó a Pókember-kultuszhoz, mint a kínai piac akciófigura-utánzatai. A bevezetőben említett igények nem voltak túl bonyolultak: jó játékot szerettünk volna, melyben rövid ideig mi is a híres maszk mögött érezhetjük magunkat. Sajnos ez a játék egy alternatív Pókember-univerzumban játszódik, ahol a piros-kék hálómintás szerelés klausztrofóbiát okoz és a hős egy szerencsétlen pojáca, aki maga sem lelkesedik túlzottan a szerepért... Egy igazi történet, illetve a filmben hangsúlyos szerepet kapó Peter Parker feltűnése sokat dobhatott volna a játékon, de ez így még az uborkaszezonban sem elég.

Jatfield

grafika	15/25
zene	10/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	07/15

54%

összhatás	2/5

\+
- Programhiba mentes
- Pókember...

–
- Nincs történet
- Gyenge grafika
- Unalmas játékmenet

Spider-Man	80%
Catwoman	72%
Prince of Persia	96%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 128MB RAM, 32MB VRAM, 500 MB HDD

Az Argonaut Games a maga 200 fős legénységével, és öt fejlesztőstúdiójával a legnagyobb angliai játékkészítő csapatok egyike, emellett az egyik legnagyobb múlttal rendelkező is: pontosan húsz éve vannak a szakmában.

CATWOMAN

kiadó: Electronic Arts fejl.: Argonaut Games
web: www.eagames.com/official/catwoman

Az amerikai képregénykultúra előretörésének köszönhetően júniusi számunk egyértelműen a képregény-adaptációkról szól. Az Activision színeiben induló Spider-Man 2-re megérkezett az Electronic Arts válasza, mely a hazánkban kevésbé ismert, de Pókembernél messzemenően dögösebb Macskanőre épít.

Régi vágású platformer

Amikor az Electronic Arts bejelentette, hogy megszerezte a Catwoman képregény jogait, mind itthon, mind a tengerentúlon meglepődtek a rajongók. A meghökkenés okát a játék alapjául szolgáló film szolgáltatta, mely az első sajtófotók alapján – amiken a gyönyörű Halle Berry egy szanaszéjjel szaggatott bőrruhában volt látható – nem igazán lopta be magát a DC Comics képregényeit olvasók szívébe. Sokak a színes bőrű színésznő láttán rökönyödtek meg (mivel a Macskanő a képregényekben fehér bőrű), mások a túlságosan szexi ruhákon akadtak fenn, míg a többség a francia származású rendező alkalmasságát kérdőjelezte meg. Pitof, aki legutóbb a Vidocq című filmjével osztotta meg közönségét, azonban fittyet hányva a kritikákra, gőzerővel folytatta filmjének forgatását, és lendületét csak az első előzetes vágása törte meg – aminek első öt verziójára szemrebbenés nélkül mondott nemet a Warner.

A baljós előjelek ellenére az EA mégis aláírta a szerződést és alig több mint fél éves (!) fejlesztést követően piacra dobta a klasszikus platform és ügyességi elemekkel felvértezett játékot. A rövid fejlesztési idő és a film körüli bizonytalanság rányomta bélyegét a Catwomanre, ráadásul a tavaly év végén megjelent új Prince of Persia és az Xbox-exkluzív Ninja Gaiden képi világ, játszhatóság, ötletesség és harcrendszer tekintetében egyaránt nagyon magasra tette a mércét. A Catwoman végül vérbeli, klasszikus platformjáték lett, amely az ügyességi és az akcióelemeken kívül szinte semmit nem tartalmaz. A fiatalabb korosztály számára gondolom, mindez nem okoz majd fejfájást, és minden bizonnyal túláradó lelkesedéssel fogják végigjátszani a Macskanő kalandjait. Az idősebbek azonban biztos hiányolni fogják az utóbbi években már platformjátékokban is előszeretettel használt kalandelemeket, az ezzel párosuló tárgyhasználati rendszert,

Ezt még az öreg Csollány is tudja

az eszeveszett gombnyomkodáson túlmutató logikai feladatokat, valamint a taktikus és élvezetes harcrendszert.

Képtelen képregény

A Catwoman ügyességi és platformelemeire kezdetben nem sok panaszunk lehet. A készítők folyamatosan vezetnek rá minket az akrobatikus mozgáselemek elsajátítására. A játék elején macska mivoltunknak csak az ugrás és a falon mászás képességeit kamatoztathatjuk. Hősnönk minden sík felületen képes

Halle Berry PC-n is átvette az év legszexisebb nőjének járó díjat

megkapaszkodni, így a mászás gomb folyamatos nyomva tartásával elérhetetlennek tűnő helyekre juthatunk el – ,arra azonban vigyázzunk, hogy egy pillanatra se engedjük el a billentyűt, mivel ekkor macskánk megtorpan, majd rövid idő elteltével a mélybe zuhan. Más a helyzet rácsos és érdes felületek esetében, ahol a Macskanő percekig időzhet el anélkül, hogy a lezuhanás veszélye fenyegetné. A második pályától már nem csak mászni és ugrani, hanem korbácsunk segítségével Indiana Jones módjára lengedezni is tudunk. Ettől a pillanattól azonban elfeledkezhetünk mozgáskultúránk további fejlődésétől, és kénytelenek leszünk ügyességi feladatainkat a szűkre szabott lehetőségekkel élve megoldani. A szerény számú képesség azonban hamar unalomba fulladó játékmenetet eredményez. A kezdeti önfeledt ugrabugrálás, az óriáskörökből induló szaltók, a kiszögellésekre tekeredő ostorcsapásokat tunk ilyen elemekkel, így egyedül különleges látásmódunk használata zökkentheti ki minket az egyre monotonabb játékmenetből. A kontroller megfelelő gombját lenyomva (a Catwoman platform stílusából adódóan, ha tehetjük, használjunk ilyen játékvezérlőt!) a macskák szemével látjuk a világot, így olyan részleteket is megpillanthatunk, amit szabad szemmel soha sem vennénk észre. Macskaszem módban minden mozgatható, használható és szétrombolható tereptárgy, valamint a kalandjaink során előttünk járó igazi macska lábnyomai is láthatóvá válnak, megmutatva a küldetések részfeladataihoz vezető utat. Ha elakadunk a játékban, különleges látásmódunkkal mindenképpen pásztázzuk végig a helyszíneket.

Fontos megjegyezni, hogy néhány helyszínen a továbbhaladásunkat különböző tereptárgyak akadályoz-

Ezt viszont tuti bukná Szilveszter

> *„A rövid fejlesztési idő ellenére a Catwoman sikeresen vette az akadályokat... legalább is a Pókemberrel szemben"*

követő kötélmászás, és a különféle ugráskombinációkkal megoldható feladatok gyorsan elszürkülnek, és kihívást csak az eldugott platformelemek keresgélése okoz majd. Mindez persze nem lenne akkora gond, ha a készítők a Prince of Persiához hasonlóan ötletes és gondolkodtató pályatervezéssel áldották volna meg portékájukat, ami – ha mást nem is – legalább a helyzetfelismerő képességünket megdolgoztatná. A Catwomanben azonban egy-két pályarészlettől eltekintve nemigen találkozhazák, amiknek nagy része széttörhető vagy lerombolható. Ezeket a tárgyakat általában a földön heverő deszkalapokkal, tégladarabokkal semmisíthetjük meg – úgy, hogy egyetlen suhintással rátekerjük az ostorunkat a földön heverő tárgyra, majd a következő suhintással a szétrombolandó tárgynak csapjuk azt.

Kontrollból közepes

A rosszul beállított kamerakezelés és a nehézkes irányítás a legjobb ügyességi játékot is elronthatja, a Catwoman esetében azonban néhány apró, de annál bosszantóbb hibával találkozhatunk csak. A játék fix kameraállásokat használ, amelyekből általában jól ráláthatunk az eseményekre. A fixre beállított kamera egyetlen negatívumával az ugrálós jeleneteknél találkozhatunk, ahol, ha térlátásunk nem a legjobb, a pontatlan ugrások következtében sokszor a mélybe zuhanunk majd. Nem értem, hogy a készítők miért nem engedélyezték legalább opcionálisan a szabadon változtatható nézet lehetőségét, amivel ez a kellemetlenség kiküszöbölhető lett volna. A kamerakezeléssel tehát nem sok gond van: aránylag rövid idő alatt megszokható – nem úgy, mint hősnőnk irányítása, mely maximális jóindulattal is legfeljebb közepesre értékelhető. A Macskanő billentyűzetről szinte egyáltalán nem vezérelhető, ugyanis analóg kar hiányában képtelenség finom mozgásokra bírni szexi hősnőnket. Kontrollerrel már jóval rózsásabb a helyzet, de még jó minőségű vezérlővel felfegyverkezve is sokszor fogjuk a pokolba kívánni a fejlesztőket, a bonyolultabb mozdulatsorok kivitelezése ugyanis idegőrlő feladat. Sokszor lesz szükségünk arra, hogy a falon mászást követően elrugaszkodjunk, majd a levegőben a megfelelő gombot megnyomva ostorunkkal megkapaszkodjunk egy kiszögellésben. A bajok az ostor kezeléséből fakadnak, mivel nem egy állandó gomb megnyomásával kapaszkodhatunk meg, hanem a kiszögellés és a helyzetünk

Trinity után szabadon

függvényében a három akciógomb közül csak a megfelelő megnyomásával érhetünk célt.

Káin nyomdokán

A Catwoman harcrendszere a Legacy of Kain sorozatból ismert klasszikus elven alapul: azaz a gépi ellenfelek mindig egyesével szállnak harcba velünk, még akkor is, ha esetleg csapatostul rontanak ránk. Ilyenkor, míg mi valakivel küzdünk, addig a többiek a sor(s)ukra várva szépen körbeállnak minket... A három

akciógomb és a megfelelő iránygombok segítségével számtalan ütéskombinációt alkalmazhatunk, amiknek számát a küldetések után, a pályákon szerzett pontok felhasználásával tovább növelhetjük. Az így szerzett mozdulatsorok a vásárlás előtt képregényes stílusban megtekinthetők, így könnyebben dönthetjük el, hogy megvesszük-e, vagy egy még jobb kombó vásárlásáig tovább gyűjtögetjük pénzünket.

Az egyszerű, könnyen kezelhető harcrendszer valószínűleg a fiatalabb korosztály nagy kedvence lesz. Minden bizonnyal rájuk gondoltak a készítők is, amikor elhatározták, hogy a Macskanő történetét teljesen vérmentesen ültetik át PC-kre és konzolokra egyaránt. A harcok során az elvert ellenlábasok vagy elmenekülnek, vagy egy jól irányzott ütés-rúgás hatására, szép röppálya leírása után a pályán szétszórva található szemetesekben, ételszállító liftekben és hasonló helyeken landolnak. Fontos megjegyezni, hogy az esetek többségében nem érdemes megfutamodni a küzdelmek elől, mivel a pályaszakaszok nagy része csak meghatározott számú ellenfél legyőzése után nyílik meg előttünk. Mindent összegezve elmondható, hogy a Catwoman harcrendszere klasszikus (kevésbé finoman fogalmazva: ódivatú) stílusjegyei ellenére egész jóra sikeredett – a Prince of Persián nevelkedett játékosoknak azonban nem sok örömük telik majd benne.

Hollywoodi történet

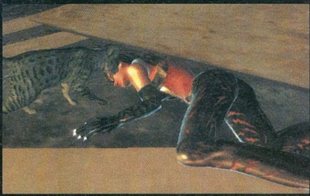
Látványvilág világ szempontjából a Catwoman elég vegyes képet mutat. Játék közben kevés, és alacsony felbontású textúrával borított (ez minden bizonnyal a konzolos konverzióból fakad), fantáziátlan helyszínekkel találkozunk, ráadásul a grafikus motor semmiféle szemkápráztató speciális effektust nem támogat, így el kell feledkeznünk a Persiában (már megint…!) látott látványos effektekről. Mindezektől függetlenül a Catwoman a színvilágának köszönhetően egyáltalán nem néz ki rosszul, mivel tökéletesen átadja az alapjául szolgáló képregények hangulatát. Az Electronic Arts-féle mozifilm-játékoknál már megszokhattuk, hogy a cég pénzt és energiát nem kímélve az eredeti filmet készítő színészstábbal veszi fel a dialógusokat, és motion capture technikával ültetik át a játékba az eredeti szereplők mozdulatsorait. A Catwoman esetében sem történt ez másképp. A Halle Berryről mintázott macskanő majdhogynem lejön a képernyőről, annyira élethű. A leheletfinom mozgásoknak köszönhetően élettel telik meg a képernyő, és a játékos azon veszi magát észre, hogy a háta mögött tömött sorokban összegyűlt cimborái a nyálukat csorgatják Halle Berry ringó csípője után… Ugyanez a tökéletesség jellemző a színészekkel felvett dialógusokra, a nagyszerűen megkoreografált átvezető animációkra és az aláfestő zenékre is. A képi világ hiányosságait tehát sikerült áthidalni a készítőknek, így a rajongók a képregény-adaptációk történelmének, ha nem is a legszebb, de mindenképpen az egyik leghangulatosabb darabjával találkozhatnak.

> Halle mindent a feje tetejére állít

Az Egyesült Államoktól eltérően sajnos hazánkban nem alakult ki a képregénykultúra így a Macskanőt forgalmazó DC Comics képregényfüzeteinek nagy részéről is kénytelenek lemondani a műfaj rajongóinak. Mindez számomra azért érthetetlen, mert a nagy múltú forgalmazó szárnyai alatt nevelkedett hősök nagy részét hatalmas sikerrel vetítették a hazai mozik. Gondolom sokan emlékeznek Richard Donner Supermanjére, Tim Burton által életre keltett Batmanre (aminek a második részében először, és Pitof legújabb filmjének bemutatójáig utoljára találkozhattunk a Macskanővel) vagy a napjainkban vetített Smallville című sorozatra mely Superman gyermekkorát dolgozza fel. A hősök tehát népszerűek a mitosz azonban nem képes túlnőni a mozi határain.

Pókember vagy Macskanő?

Ha a moziváltozatokról beszélünk, mindenképpen Sam Raimi Pókember 2-jére tesszük a voksunkat. A játékadaptációk esetében azonban kicsit más a helyzet, Míg a Spider-Man 2 PC-s verziója egyértelműen a fiatalabb korosztályt célozza meg addig a Macskanő az idősebb játékosoknak is okozhat néhány kellemes órát – ám igazán nagy sikereket csak a fiatalabb srácok köreiben arat majd, és semmi esetre sem fog harcba szállni az Év játéka megtisztelő címéért. A Macskanővel mindenki számára egyértelművé vált, hogy még a világ legnagyobb kiadójával a háta mögött sem lehet 6-8 hónap alatt jó játékot készíteni, így dollármilliók ide, hollywoodi háttér oda: a Macskanő maximum közepes osztályzatot érdemel.



> Nyolc életünk azért még maradt

Sasa

grafika	19/25
zene	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	08/15

72%

> összhatás 3/5

+
- Hangulatos képi világ
- Halle Berry a PC-n is jól néz ki

–
- Egyszerű, mint a facsipesz
- Szerencsétlen irányítás
- Fantáziátlan játékmenet

Spider-Man 2	54%
Prince of Persia	96%
Spider-Man	80%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 128MB RAM, 32MB VRAM, 500 MB HDD

Ép testben két lélek

Beyond Divinity

fejlesztő larian studios **kiadó** cdv **web** www.beyond-divinity.com

i A Larian Belgium egyik vezető játékfejlesztő csapata. Első játékuk a '98-as LED Wars volt, ami csak a Benelux-államokban jelent meg, de ott szolid sikert aratott. Ezután álltak rá a Diablo-vonalra, és úgy tűnik, a Divine Divinity meglepetésszerű sikere után nem is fognak leszállni a témáról jó ideig.

2002-ben egy apró belgiumi fejlesztőcsapat elkészítette az év meglepetésjátékát, a Divine Divinityt. A játék doboza az akkori nagynevű RPG-k mellett, mint a Morrowind vagy a Dungeon Siege, szerényen bújt meg a polcokon. A szerencsétlen címválasztás és a reklám csaknem teljes hiánya ellenére a suttogó propaganda megtette hatását, és végül elég sokan kipróbálták a játékot. Akik a vásárlás mellett döntöttek, biztosan nem tettek rossz lóra: könnyen kezelhető, szórakoztató, humoros és fordulatos játék tulajdonosaivá váltak. Ennek a játéknak egyfajta önálló kiegészítéseként jelent meg a napokban a Beyond Divinity. Ez még nem a nagy hangon beharangozott második rész vadi új 3D játékmotorral és nagyszabású újításokkal, hanem az eredeti játék feltuningolt változata új sztorival és néhány jópofa ötlettel nyakon öntve.

Néhány adat a játékról:
- 290 képesség,
- 300 feladat,
- 300 különféle fegyver és felszerelés tipus, közülük rengeteg egyedi,
- 140 különféle szörnytipus,
- Több mint 600 nem játékos szereplövel lehet beszélgetni a játék folyamán.

Egybekalapálva

A játék kezdetén hősünk egy börtöncellában ébred. A nem túl vidám képet tovább árnyalja, hogy megjelenik egy eléggé ellenszenves, Darth Vader-szerű alak, aki közli, hogy ő egy halállovag, akinek a lelkét a börtön valószínűsíthetően szadista hajlamú tulajdonosa büntetésből összenövesztette a mi lelkünkkel. Ahogy az a műfajban szokásos, az amúgy sem túl bíztató indulás után a dolgok egyre rosszabbra fordulnak. A kalandok négy hosszú epizódon át folytatódnak, összesen közel százórányi szórakozást kínálva. Minden újabb rész kissé szabadabb a játékmenet szempontjából az előzőhöz képest (azaz kevésbé kötött a feladatok megoldásának sorrendje). Humoros eseményekben és szereplőkben sincs hiány, szinte rögtön a játék elején összefutunk a kedvencemmel: a disznóvicc-mesélő, patkányokat kedvelő, emlékezetkieséses koponyával. Említhetném még példaként a kissé ütődött, patkányfóbiában szenvedő impet, vagy a ferde hajlamú felcsert. Néha az ember már-már elbizonytalanodik, hogy szerepjátékkal, vagy szerepjáték-paródiával játszik... Bolyongás közben változatos szörnyekbe is belefutunk. Ezek legtöbbje a műfaj szabályai szerint agyatlanul nekünk esik, majd kivárja, míg felaprítjuk – viszont elég sok szörny cselesen elszalad, amikor már a tarkóján érzi a halál hűvös leheletét. Ez persze nem akadályoz meg minket abban, hogy utolérjük, és piff-paff felszeleteljük. Persze ennek a viselkedésnek gyakran olyan következménye is lehet, hogy a gyáva szörnyet hajkurászva szépen berohanunk egy csapdába, ahol vidám, erős és egészséges ellenségek tömkelege fogad, és pillanatok kellenek csak hozzá, hogy a mi bakancsunk álljon égnek – lehet újratölteni az legutóbbi mentést. Kevésbé nyerte meg a tetszésemet az a megoldás (könnyen lehet, hogy ez valójában kisebb hiba a játékmotorban), hogy a játék bizonyos részeinél semleges állatkák rohangálnak körülöttünk, de ha véletlenül rájuk kattintunk (ami elég könnyen megesik a csata hevében, de akár sima mászkáláskor is), mind ellenségessé válik, és ránk támad. Nem életveszélyes ellenfelek, de állatbarát lelkemnek kissé fáj ez a fajta önkéntelen virtuális vérengzés...

> ["Humor, hosszú játékidő, könnyed játékmenet - a Diablo 3-ig mégsem fogjuk kihúzni vele..."]

Karakterfejlesztés

A játékot három különféle szereplőként játszhatjuk végig: harcos, varázsló vagy túlélő (utóbbit a szerepjátékrajongók általában orgyilkosként vagy tolvajként ismerik). A kaszt választása egyszerű, a játék elején eldöntjük, melyik szereplő milyen kasztba tartozzon és kész. Ahogy az már lenni szokott, a harcos fizikailag erős és mentálisan gyenge, a varázsló éppen fordítva, a túlélő pedig a középutat képviseli mindkét területen. Szintlépésenként a játékos szabadon oszthatja szét a kapott fejlesztési pontokat az erő, az ügyesség, az eltökéltség, az intelligencia, a túlélés és a sebesség tulajdonságok között. Ezek az értékek a három fő- és a számtalan mellékes mutatónkat befolyásolják. A fő értékeink az életerő, a mágia és a kitartás. Amint az életerő nullára csökken, bármelyik karakterünknél, mindkét hősünk meghal (ez az összenövesztett lélek egyik legjelentősebb hátránya, ne próbálkozzatok vele otthon!). Szintlépésekkor olyan pontokat is kapunk, amelyet valamilyen képesség fejlesztésére használhatunk fel. Érdekes újítása a játéknak, hogy a képességek fejlesztésére csak a valamelyik tanítómestertől már korábban megvásárolt vagy varázskönyvből megtanult területen van lehetőség. A tanítómester nemcsak a területet, de az azon elérhető maximális szintet is meghatározza a karakter számára. Lehet vásárolni például egy- vagy kétkezes fegyverismereteket, csapdakészítést és -elhárítást, alkimiát, fegyverkovácsolást és még számtalan mást. Amint újabb tapasztalati pontokat kaptunk szintlépéskor, ezt a már megvásárolt ismeretek bármelyikének fejlesztésére használhatjuk fel. Óriási ötlet a fejlesztőktől az ismeretek elfelejtésének lehetősége!

> Te a Muppet show-ból kerültél ide?

> Na most mindent szétrabolunk

Fúj, pentagrammal Sátánista játék, tiltsák be! Mi lesz így a lelki üdvünkkel?!

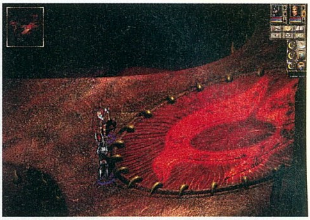
Ez azt jelenti a gyakorlatban, hogy nincs többé rosszul fejlesztett, zsákutcába jutott karakter. Ha a játékos rájön arra, hogy valamely ismeretre nincs többé szüksége, egyszerűen kérheti annak megszüntetését némi pénz ellenében. A pénz levonása után az ismeretre fordított pontokat visszakapja a karakter, és azokat újra felhasználva számára hasznosabb ismeretek megszerzésére fordíthatja.

Kalandjaink színhelye

A játéktér élettel teli: semleges állatkák és ellenséges szörnyek rohangálnak szinte minden külső területen, a városokban, falvakban pedig nyomasztó népsűrűségben téblábol a lakosság. A szokásos, élettelen-mozdulatlan háttérrel ellentétben itt szinte minden megmozdítható, arrébb pöckölhető, sőt a tárgyak jó része egymással kombinálva is használható: például ha egy korsót felkapva, azt az egérrel ráhúzzuk egy söröshordóra, a korsónk megtelik a jófajta nedűvel. Ha a két tárgy egymással nem hoz létre értelmes kombinációt, a tárgy képe előtt egy piros x jelenik meg. A műfaj szabályai szerint gyakran bukkanunk bolyongásaink során ládákra és hordókra, amelyek sok esetben értékes zsákmányt rejtenek. Az ellenfelek is gyakorta dobálnak szerteszét hasznos cuccokat elhalálozásuk alkalmából, így ezeket is érdemes a hátizsákba gyűjtögetni. Amikor házakban bolyongunk, gyakran találunk felvehető serpenyőt, seprűt, lapátot, konyhakést – ezeknek a tisztességes fegyverekhez hasonlóan komplett támadási statisztikai adatlapja is van! Bár nehezen tudok elképzelni olyan szituációt, hogy egy lyukas lábossal kellene fejbe vágni a rám rontó ellenfelet, jó tudni, hogy extrém körülmények esetére ez a lehetőség is rendelkezésre áll. Amúgy érdekes kihívás lenne a játékot végigjátszani csupán egy serpenyővel a kézben...

A karakterek nem csupán fegyverforgatásban jeleskedhetnek. Nagyon hasznos dolog csapdakészítésre is megtanítani őket, néhány jól elhelyezett, netán önjáró csapda jelentős irtást végezhet az ellenség soraiban. Másik hasznos dolog az alkimia: ügyes alkimisták egyszerűen készíthetnek mana-, és életerő-feltöltő lötyiket, vagy más elixíreket a földön szerteszét növekvő gombákból. Ha valaki szorgalmasan űzi ezt az ipart, még eladásra is marad a varázsitalokból. A fegyverkovács mesterség sem maradhatott ki a sorból. Karakterünk képes lehet fegyvereket javítani, és élezni (a megélezett fegyverek erősebb csapást mérnek az ellenfélre).

Hah, most meg gombák! Ez biztos valami pszichedelikus célzás! Tiltsák be!



Ha (Diab)ló nincs, szamár is jó lesz

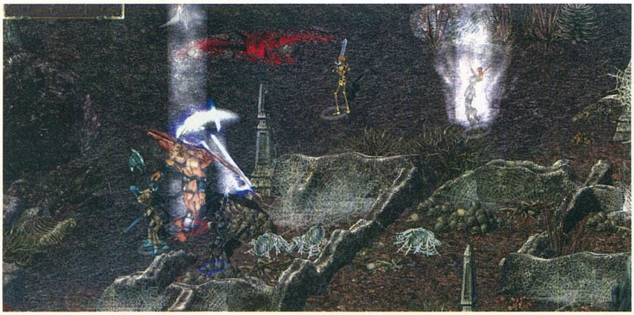
Újabb érdekes ötlet a fejlesztők részéről a csatamezők beépítése a játékba. A csatamezőket úgy képzeljük el, mint véletlenszerűen generált játéktereket, ahol a játékos egyrészt kereskedőket talál, másrészt olyan pincéket és barlangokat, ahol jó sok ellenfelet lecsaphat, és persze van mit zsákmányolni. Ezzel három legyet ütöttek a fejlesztők egy csapásra. Mivel a csatamező véletlenszerűen generált, nem ismerhető ki. A játékos bármikor beléphet a csatamezőre (ha megszerezte a megfelelő kulcsot hozzá), és ekkor tapasztalati pontokért, illetve szintlépésért harcolhat, hogy a következő ellenféllel könnyebben elbánjon. Harmadik előnyként szorgalmas télapó módjára telepakolt hátizsákokat lehet kiüríteni aranyért és hasznos cuccokért a csatatér belépési pontjainak közelében álldogáló kereskedőknél, ezzel feleslegessé téve a boltok utáni szaladgálást a normál játéktéren.

Grafika és kezelés

Nem abszolút újdonság (több játékban már bevált megoldás), de az előző részhez képest előrelépés a mostanában divatossá váló „2D háttér előtt 3D szereplők" mottójú grafikus motor. Ezzel az átgyúrt motorral a játékot a klasszikus, tisztán 2D motorokhoz képest szélesebb felbontási határok között játszhatjuk (640*480-tól egészen 1600*1200-ig), ráadásul a ráközelítést is finoman szabályozhatjuk. A háttér így maradhatott kézzel rajzolt, gyönyörű 2D grafika, ahol minden háttér részlet sokkal finomabban kidolgozott, mint a ma szokásos, átlagos 3D-s játékokban. A részletgazdagság jól elviseli még a nagyobb zoomolást is, csak akkor látszik kissé elmosódottnak a háttér, ha magas felbontásnál extra közelre visszük a kamerát. A játék színvilága a téma miatt kissé a szürkés-barnás-vöröses árnyalatok irányába ment el. A menük és egyéb kezelőfelület-elemek követik a bevált megoldásokat, könnyen és logikusan kezelhetők, sőt az egyes elemek (hátizsák, minitérkép stb.) a képernyőn tetszés szerinti helyre húzhatók. A játék alatt bármikor behívható a nagy térkép, a küldetések, a párbeszédek és a trófeák listája is. Itt olvasható logikusan elrendezve töméntelen statisztikai adat szinte mindenről, ami a játék folyamán történt a karaktereinkkel.

A legtöbb utasítás egérrel és gyorsbillentyűvel is elérhető – utóbbiak kiosztása tetszés szerint átszabható a

Valakit durván lefújtak Chemotoxszal



Mi történik? Felsugároznak az Enterprise-ra? Nem lepődnénk meg...

játékos ízlése szerint. A karakterek mozgatása bal egérkattintással történik, a támadás is egyszerűen az adott ellenségre történő bal klikkel indítható el. Az akció-szerepjátékosok örömére a Ctrl billentyű, plusz bal gombra a karakterek a legközelebbi ellenségre rontanak, így állandó kattintgatásra vagy az egérkurzorral történő pontos célzásra sincs szükség.

Hangok és zene

Kezdjük talán a színvonalasabb résszel: a játék zenéje kiváló! Nagyon jól követi a játék hangulatát, a megfelelő helyszíneknél izgatott, szaggatott, míg máshol szép, nyugodt, áradó. A modern és klasszikus hangszerek hangjai kellemesen keverednek. A melódiák nagy része akár önálló zenehallgatásra is alkalmas lenne, nem csupán játék alatti aláfestésként. Sajnos a karakterek szinkronja kevésbé jól sikerült. Pár kivétel persze van (az impek hangja szerintem jópofa), de a legtöbbet szövegelő karakter, a halállovag szinkronja is kifejezetten idegesítő lett, kár érte. Főleg azért, mert maga a szöveg általában vicces. Van még a halállovagon kívül is néhány irritáló hangú szereplő, szerencsére velük kevesebbet kell beszélgetni. A szokásos zörejek, a pengeváltások, a csörömpölés vagy akár az ajtónyitás hangjai megfelelőek.

> **!** A játék az orosz programozók által írt Starforce 3 másolásvédelem egyik legsikeresebb alkalmazója: Németországban már közel három hónapja megjelent, de a crackereknek a mai napig nem sikerült tökéletesen feltörni...

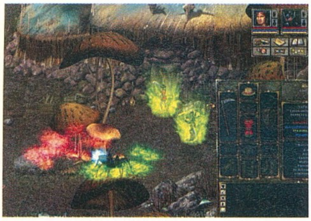
A sztori

Nem akarom lelőni a poént, így csak annyit írok, hogy a történet érdekes és szórakoztató, de szokatlan megoldásokat ne várjon senki tőle. Szinte nincs üresjárat és a postás-típusú feladatok (ezt meg azt a tárgyat vidd innen oda) száma is az átlagnál kevesebb, míg érdekesebb feladatokat szép számmal kínál a játék mind a négy epizódban. Az egyes részeket kis mozik kötik össze, a műfaj szabályait itt is követik a fejlesztők. A történet úgy válik egyre szerteágazóbbá és monumentálisabbá, ahogy a játékos halad előre a játékban. A sztori elég lineárisan indul az első fejezetben, de a további részeknél bőven van lehetősége a játékosnak arra, hogy szabadon döntse el a feladatok megoldásának sorrendjét. Sajnos amint a játékos új epizódot kezdett el, már nincs lehetősége arra, hogy visszamenjen az előző részekre, és az ott még megoldatlan feladatokat befejezze.

Összefoglalás

A játékról elmondható, hogy nem tör új területekre, kisebb újításoktól eltekintve nem merészkedik ismeretlen vizekre, nem próbál más lenni, ami. Inkább azt mondhatnám róla, hogy egyfajta átgondolt, kifinomult esszenciája a bevált szerepjáték-sablonoknak. A Beyond Divinity jól láthatóan a szórakoztatásra és a történetre koncentrál. A játék mérete kellemes meglepetés: a szokásos, 10-20 óra alatt végigjátszható játékokhoz képest a maga 60-100 órás méretével monumentálisnak mondható. Ennek fényében az igazi újítások hiánya nem is baj, legalább a vásárló tudja, mit kap a pénzéért... A játék négy nehézségi szinten játszható, a könnyű szintek elsősorban az akció-szerepjátékok rajongóinak kedvéért kerültek be a játékba. Itt még működik a „rohanok előre és leverek mindenkit, aki az utamba kerül" kevéssé kifinomult módszere. A magasabb nehézségi fokozatok az elmélyültebb, stratégiázós stílust kedvelők számára érdekesek. A stratégiai játékstílust segíti, hogy a játék bármikor megállítható és ilyenkor is kiadhatók parancsok. A többjátékos mód hiánya a nagyon hosszú játékmenet fényében elfogadható kompromisszum, bár ez az online szerepjáték-rajongókat valószínűleg elriasztja attól, hogy a játékot kipróbálják. Az igazán fanatikus Diablo-hívők kivételével mindenkinek jó szívvel ajánlom kipróbálásra ezt a szórakoztató, humoros és könnyen kezelhető játékot.

Blade



Kasza és szalmakalap a hős-divat

A gargoyle elzöldült az irigységtől

Poénhegyek

A játék hangulatának érzékeltetésére íme egy röpke párbeszéd-részlet hőseink, és az egyik mellékszereplő között...

Beszélő koponya: Mit bámulsz úgy, hosszú disznó? Nem láttál még magas polcra került fickót?
Hősünk: Egy beszélő koponya!
Koponya: Ha csak ráemelhetném a kezemet... izé fogaimat... arra a szemét kínzómesterre, rögtön leharapdálnám a fülét... kirágnám a térdekalácsát!
Hősünk: Ki ez a kínzómester?
Halállovag: Fergusnak hívják a kínzómestert: nincs nála elvetemültebb gazember, aki nagyobb örömét lelné mások szenvedésében, mint ő.
Koponya: Nyomjátok le a fickót a kedvemért és még az ajkatokra is, ami nekem nincs, csókot adok!
Hősünk: Benne lennénk a buliban... De semmi csókolódzás!
Koponya: Ez a beszéd! Gyertek vissza, amikor már úgy néz ki a szemét a sok beleszúrt kínzóeszköztől, mint egy sündisznó!
Hősünk: Egyébként tudod, merre van a kijárat?
Koponya: Hát persze, hogy tudom... ááá... a fenébe is... Jó régen volt, amikor utoljára kinyújtóztattam a lábaimat. Mit gondolsz, mi koponyák csak úgy össze-vissza lebegünk itt, amerre akarunk? Egyébként ha megtaláljátok a kijáratot, jó lenne ha... hmmm... Nem érdekes. Itt kellemes nyugis a hely, különben is: a patkányok mesélik a legjobb disznóvicceket. Hehehe...
Hősünk: Mi volt a foglalkozásod?
Koponya: Én egy... nem emlékszem. Annyi maradt meg bennem, hogy valami tanítással kapcsolatos izé volt.
Hősünk: Tanítással?
Koponya: Az öreg szürkeállomány már nem a régi, jó sokat elfelejtettem.
Hősünk: Mi a neved?
Koponya: A nevem... a nevem... Ohh! A fenébe! Egy-egy gondolatom rövidebb ideig tart manapság, mint egy... mi is?

grafika	18/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

82%

összhatás 4/5

\+ - jó alapsztori, humoros jelenetek
- többféle stílusban játszható

− - elmaradott grafika
- semmi újdonság

Diablo 2	89%
Icewind Dale	85%
Divine Divinity	82%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért
- így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a 06 1 456 6959, 06 1 456 6976 vagy a 06 1 456 6977-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✂ -

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:...Telefonszám:.............................

Születési dátum:..Foglalkozás:.............................

Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Kód: GURU0408E

Iz-Aura, avagy a kalandjátékosok rabszolgasorsa

Aura: Fate of the Ages

fejlesztő streko graphics **kiadó** adventure company **web** www.auragame.com

i **A Streko Graphics kalandjátékokra specializálódott kanadai játékfejlesztő stúdió. Három éves fennállásuk során az Aura előtt mindössze egy játékuk jelent meg, az is csak Oroszországban: a hazánkban tökéletesen ismeretlen, Jolly Adventure of Jimmy and Mocko című rajzfilm-kaland. Jelenleg az Aura folytatásán dolgoznak.**

A fehér hollóként elő-előbukkanó kalandjáték-próbálkozások (Syberia 2, Broken Sword 3) bukása, és a reményteli fejlesztések (Sam and Max 2, Full Throttle 2, Project JJ) leállítása mind-mind azt jelzik: a hagyományos kalandjátékok napja leáldozott. Nem kell azonban kalandor-lelkületűeknek végleg félrehajítani a billentyűzetet: a stílus tovább él a Myst nyomán máig gombaként burjánzó logikai-kalandjátékokban. Az Aura is ennek a műfajnak a követője, ám mint látni fogjuk, a hangsúly ezúttal inkább a „logikai"-n van, mintsem a „kaland"-on…

Korok végzete

Kezdjük a legrosszabbal: az Aura háttértörténete anynyira lapos és banális, hogy az már szinte fáj. Szerepjátékos klubokban lehet ilyeneket hallani, ha a legfiatalabb kalandmester meséjébe hallgatunk bele… Dióhéjban: vannak a rettentő hatalmú varázsgyűrűk, amiket az Őrzők szektája felügyel, és amelyekkel lehetővé válik az időn-téren át való utazás, és az új valóságok teremtése. Vannak a rosszfiúk, akik meg akarják kaparintani az ereklyéket, hogy leigázzák velük a világot. Plusz vagyunk mi, Umang, szerzetestanonc az Őrzőknél, aki majd jól megmenti a világot, mert előbb szedi össze a nagy értékű, ám jól elrejtett varázstárgyakat, mint a gonoszok. Ennyi – és ha jót akarunk magunknak, a történet kibontakozásától se várjunk különösebb meglepetéseket, és dramaturgiai bravúrokat… Tovább fokozva a kalandjátékosok szívfájdalmát: főhősünknek annyi személyisége sincs, mint egy fej karalábénak, semmit nem tudunk meg a gondolatairól, érzelmeiről, inspirációiról. Umang nem több egyszerű automatánál, aki gépiesen követi a parancsainkat, és logikai feladványokat old meg egy kietlen, steril világban, aminek láthatóan az az egyetlen rendeltetése, hogy valaki logikai feladványokat oldjon meg benne. A sztori és a karakteres szereplők híján nincs is több motivációnk a feladatok megoldására, mint – a híres hegymászót idézve – pusztán az, hogy ott vannak az orrunk előtt.

A feladványok viszont rendesen megmentik a játék becsületét! Van itt minden: hagyományos, itt-ott felszedhető tárgyak kombinálásával megoldható puzzle; Myst-szerű, gombok, kapcsolók és tekerentyűk állítgatásával megoldható fejtörő; matematikára és logikára alapozó feladat; szimbólumok értelmezésével megfejthető feladvány; dallamok megjegyzésén alapuló rejtvény… Okosak, kreatívak, jó nehezek (néha túlságosan is…) – az egyik legjobb feladvány-felhozatallal büszkélkedhet a játék, amit valaha hasonló stílusú programban láthattunk! Ráadásul ügyesen elkerülik a műfajban ezerszer elátkozott buktatókat, azaz nincsenek időre megoldandó fejtörők, és unalmas, labirintusfeltérképezős feladatok. A gondolkodás helyett próbálgatással (is) megoldható feladványok is csak a játék elejére jellemzők, és dicséretesen alacsony a pixelvadászatra kényszerítő feladatok száma is. (Személy szerint ki nem állhattam a dallamok felismerésére alapozó feladatokat, de ez már totál szubjektív: az én botfülem, az én problémám…)

> **"Zseniális, szórakoztató logikai feladványok, kritikán aluli kalandjáték-köntösbe bújtatva."**

A Far Cry ugyanezt tudta real-time…

Isten hozott a Húsvét-szigeteken!

A szobor lehet díszítő elem, de a következő fejtörő része is

Magas hegyek között, hol a tenger hupikék...

Elvileg a feladatok megoldását hivatott könnyíteni a hősünk jegyzetfüzetében megjelenő vázlatok és információk sora – azonban ezek értelmezése néha nehezebb, mint a feladványok megoldása (söt, néha számomra a rejtvény megoldása után sem nyertek igazán értelmet a tippek…). Mivel nem sok segítséget kapunk a feladványok megértéséhez, sokszor annak kitapasztalása viszi el a legtöbb időt, hogy rájöjjünk a feladat mibenlétére (érdemes minden fejtörő előtt menteni, aztán próbálkozni, míg ki nem derítjük, egyáltalán hogy működik a rejtvény, majd visszatölteni, és tiszta lappal nekivágni újra). Minden egyes feladat sikeres teljesítése után kapunk egy mozit, amik elvileg a történetet gördítik tovább – de mivel történet nem nagyon van, ezek legfeljebb arra jók, hogy jelezzék: sikeresen túl vagyunk egy fejtörőn. Ez sokkal hasznosabb, mint elsőre gondolná az ember, hiszen előfordul, hogy az egyik helyszínen kell megoldanunk egy feladatot, aminek eredményét egy másikon élvezhetjük (teszem azt, kinyílik egy kapu a pálya túlsó felén).

> A logikai-kalandjátékok műfajának rajongói már vágják a centit a Myst 4 szeptemberi megjelenéséig - nem akarunk vészmadárkodni, de az E3-on látott verzió minket nem nagyon győzött meg...

Három világot, azaz a játék megfogalmazása szerint három kort (a negyedik, az Egyesítés szigete csak a végkifejlet színhelyéül szolgál) kell végigjárnunk a játékban: Ademika, Dragast és Na Tixeu összesen kb. húsz fejtörő elé állítja a kalandort, amelyeknek túlnyomó része igazán remek, és összetett is – a néhány brutálisan nehéz, illetve kevésbé ötletes rejtvény szerencsére nem rontja le jelentősen az összképet. A keményebb kihívásokhoz jobb, ha papírt-ceruzát készítünk a kezünk ügyébe! Bár a feladatok száma nem tűnik soknak, az Aurán biztosan nem lehet egyvégtében végigrohanni – ha valakinek mégis sikerülne, azonnal szaladjon jelentkezni a MENSA-ba… Ez tipikusan az a játék, amivel az ember esténként leül egy-egy órára, megold egy kemény fejtörőt, aztán elteszi másnapra. Nem kerget a tatár, nem kell sietni, és igazán indittatásunk sincsen az azonnali továbbhaladásra.

Nem mind Aura, ami fénylik

A játék a Myst-sorozatban megszokott grafikai megvalósítást alkalmazza, vagyis az egyes helyszínek között nem mozoghatunk szabadon, viszont bárhol kedvünkre forgathatjuk a fejünket, azaz a kamerát. Ez feldobott labda a grafikusoknak, akik az engine zavaró korlátai, és a lassulás veszélye nélkül addig cicomázhatják a játék színhelyeit, amíg csak akarják. A lehetőséggel éltek az Aura grafikusai is, állóképeken gyönyörű a játék, hangulatos, aprólékosan kidolgozott helyszínek tárulnak elénk – de ma, a Far Cryok és Doom 3-ak idején szívesebben fogadnék kevésbé barokkos, ám szabad mozgást biztosító környezetet… A játék világa ijesztően üres, néha az az érzésünk támad, hogy mi vagyunk az egyedüli élőlény az Aura univerzumában. A karakterek (az a kevés) ráadásul határozottan gyászosan néznek ki, élettelen bábok csupán (nem javít az összképen a kifejezetten gyenge szinkronhang-felhozatal sem). A zene nem rossz, csak kicsit jellegtelen, pedig valami grandiózus, nagyzenekari hangzású aláfestés sokat emelt volna a hangulaton.

A kezeléssel nem lesz sok gondunk, csupán az egérre van szükségünk, amivel a kamerát tudjuk forgatni, illetve vadul kattogtatni ott, ahol a kurzor alakváltozással jelzi a lehetőséget erre. A játék elején mégis meglehet, hogy kissé el leszünk anyátlanodva, ugyanis azonnal a mélyvízbe kerülünk, bármerre nézünk, tucatnyi kapcsoló, mechanikus bizgentyű, tekerentyű, misztikus ábrák fogadnak… szóval kell egy kis idő, míg rákapunk a játék ízére. Különféle netes fórumokon sokan panaszkodtak véletlenszerű fagyásokra játék közben – lehet hogy csak mázlim volt, mindenesetre én nem tapasztaltam ilyesmiket.

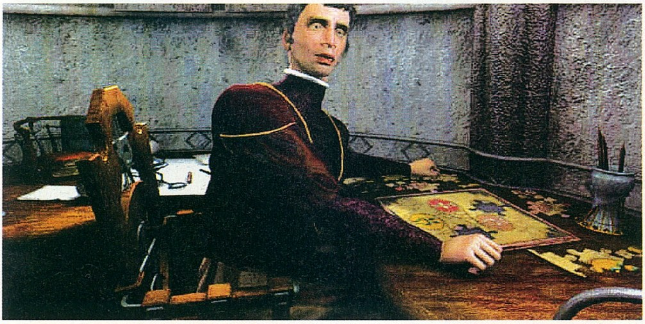
Kalandorok kíméljenek

Az Aurában nyoma sincs azoknak az elemeknek, amik egy kalandjátékot naggyá tehetnének: nincsen izgalmas történet, emlékezetes jelenetek, érdekes karakterek, kidolgozott, élő, hihető háttérvilág… Ezek híján a Fate of Ages kalandjátékként egészen pocsék, nagy kár volt ennek a műfajnak a klisséi közé erőltetni a programot. Ha azonban úgy tekintünk rá, mint logikai játékok füzére, mindjárt derűsebb a kép! Az egyes feladatok ötletesek, változatosak és kellően nehezek is. Nézzük az Aurát a logikai játékok rajongójának szemén át, és tegyük félre kalandjátékos énünket; így járunk a legjobban! (Még egy apróság a végére: bár magyar árról még nincs tudomásunk, biztató, hogy Amerikában a szokásos játékár fele – 20 dollár – áll csak az Aura dobozán.)

Hancu

A kalandjátékok utolsó fellegvárai

Miután a '90-es évek nagyhatalmai, a LucasArts, és a Sierra kivonultak a kalandjátékok piacáról, több kisebb cég kapott az alkalmon, és próbálta meg a nagyok távozása után maradó űrt betölteni. A kalandjátékok műfaja ugyan már messze nem olyan népszerű, mint tíz éve volt, de még mindig meg lehet élni belőle – ezt támasztja alá a stílus jelenlegi királyainak (a francia Microids és az amerikai The Adventure Company) léte, és sikereik is. Vannak direkt kalandjátékos weboldalak is, a legnagyobbak a Just Adventure (www.justadventure.com), az Adventure Gamers (www.adventuregamers.com), és a Quandary (www.quandaryland.com) – söt, létezik egy PDF formátumban terjesztett havi kalandjátékos magazin is Inventory címmel (a www.justadventure.com/TheInventory címről tölthető le). A kalandjáték műfaja tehát távolról sem nevezhető halottnak!



Pierre Richard után szabadon: kancsal vagyok, de hódítani akarok!

grafika	21/25
zene	09/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15

70%

összhatás 3/5

+ szép grafika
+ remek fejtörők

– nulla történet
– élettelen játékvilág

Myst 3 83%, Schizm 2 75%, Uru 85%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 64 MB RAM, 16 MB VMAR, 2 GB HDD

Előétel a Doomhoz, kevés kalóriával

Kreed

fejlesztő burut creative team **kiadó** russobit-M **web** www.kreed3d.com

A voronyezsi székhelyű orosz csapat kétprojektes cég, bár 30 fős legénysége ehhez kissé kevésnek tűnik. A Kreed (már készül a kiegészítő Battle for Savitar) mellett fantasy RPG-ben nyomulnak: a Goldenland című, még csak Oroszországban megjelent játékuk második részét kalapálják.

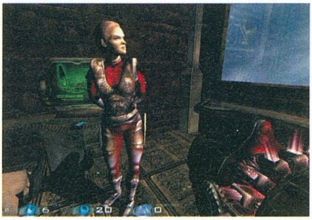
Már 2002 végén felröppent a hír, hogy Oroszországban nagy dobásra készül a korábban multimédiás kiadványairól elhíresült Burut Creative Team: egy sci-fi alapokon nyugvó first person shooter munkálatai kezdődtek meg az ambiciózus fejlesztőstúdió boszorkánykonyhájában. A játék 2003-ban meg is jelent ékes orosz nyelven, és kedvező fogadtatásra talált a játékosok körében. Gőzerővel megindult a portéka angol nyelvre ültetése – és aztán valahogy elcsendesedett az ügy egészen 2004 júliusáig...

Ezer shpigg és jickreed!

Mi is vár reánk az elkövetkezendő közel ezer esztendőben? A Burut Creative Team vért, verítéket és szenvedést jósol. Túl megannyi háborún, a 23. században az emberiséget a teljes kihalás fenyegeti. Egy rovarszerű faj, a tiglaariak igázzák le bolygónkat, hosszú időre nyomorba és állati körülmények közé süllyesztve ük-ükunokáinkat. Szerencsére a hősiesség, mint tulajdonság nem kopik ki derék utódaink génállományából: magalakul a Légió, az emberi büszkeség utolsó mentsvára. A Légió a Konföderáció (nemzetek intergalaktikus szövetsége) hathatós támogatásával sikeresen kiűzi a tiglaariakat a Naprendszerből, visszaadva ezzel az emberiség lelki tartását, a régi tradíciókba és a modern technikába vetett hitet. Megindul a párbeszéd és az információcsere más naprendszerek értelmes fajaival, meglódul a technika, minden eddiginél nagyobb és hosszabb utazásokra alkalmas űrhajók épülnek, az emberiség alkalmassá válik a galaxisok közti kalandozásra. Ahogy a gyorsan gyarapodó Konföderáció galaxisról galaxisra szorítja ki a tiglaariakat, úgy erősödik a remény, hogy egy nap béke és nyugalom honol majd az egész végtelen univerzumban...

A harmincadik évszázad végén járunk. A Légió főhadiszállására nyugtalanító hírek érkeznek: valahol a világűr mélyén ismeretlen erők éledeznek. Sokan a tiglaariak átkozott szektoráról kezdenek sustorogni. Felderítő hajók indulnak el a jelzett helyre, de sorra nyomukat veszítik, olyan előfordul, hogy egy komplett bolygó tűnik el az elátkozott terület közelében, teljes lakosságával együtt. A végítélet hangulata uralkodik galaxisszerte, reneszánszát éli az Utolsó nap eszméje. A Tiltott Zóna köré mítoszok szövődnek, vallás alakul, kialakul a Kreed kultusza. Az űrbéli Bermuda-háromszög környékén minden kutatás és kolonizációs tevékenység megszűnik, a pedig Légió ukázt kap az ügy kivizsgálására; megérkeztünk a játék kezdetéhez! Főhősünk, Daniel Grok a Légió oszlopos tagja, számos diadalmas csata veteránja, nem csoda, hogy ő kapja a megbízást: találjon meg egy magas rangú személyt a Tiltott Zóna környékén. A célhoz közeledve hajónk, az Aspero a schpiggek űrjárművével ütközik, amit a felettébb termetes agyarakkal és karmokkal rendelkező faj egyedei nehezményeznek is, és haladéktalanul rendet raknak az Asperón. Hősünk a fülkéjében ébred. Ezen a ponton érdemes elismeréssel adóznunk kiváló alvókészsége előtt, hiszen gyakorlatilag az Aspero teljes leigázását sikerült átszundikálnia... Viszont most fitt és kipihent, tehát felfedezőútra kel, és nem kis meglepetéssel tapasztalja, hogy némi túlzással ő az egyetlen túlélő. Nyomozásai során észreveszi, hogy a hajó az ütközésnek köszönhetően már messze a Tiltott Zóna határain belül jár. Néhány bajonettélre hányt schpigg harcos után úgy dönt, utánajár az ügynek...

> **Carmack nem a Kreed miatt fog nyugdíjba vonulni, de a Doom 3 előtt azért jó lesz étvágygerjesztőnek.**



Ucsítyelnyica, zordnak tetszik lenni

Ellenfeleink fantáziátlanul néznek ki, és ostobák is: azt hiszik, van esélyük...

Tüzesen süt le a lángszóró sugára / a kezünkből az alienek arcára...

Tűz van, babám!

...centusa méltó partnere lehet Schwarzenegger kormányzó úr korai zsengéinek, de még a villámkezű Jackie Chan angol nyelvi kísérleteinek is. Bizony mondom, nagy szerencse, hogy a beszélgetések feliratok formájában olvashatók is, különben a tengerentúlon csupa értetlen tekintetű ember ülne a monitorok előtt...

Öreg kártyák újra büszke tulajdonosai

A Kreedet a 2002. év közepén kezdték el fejleszteni az akkori grafikai igényeknek megfelelően. A játék motorja a csapat saját, X-Tens elnevezésű kreálmánya, ami maximálisan kihasználja a DirectX 8.1 verziójának minden áldásos tulajdonságát. Erőssége a pixel és vertex shaderek alkalmazása, a dinamikus fény- és árnyékkezelés, a fizika (ami azért nem Havok gyilkos), csontváz alapú animáció, és a 4000 poligon körüli modellek. A textúrák részletesek, magas felbontásúak, ráadásul a kor szellemének megfelelően többszörös textúrákról beszélhetünk, így a falhoz közel menve sem csúnya a látvány. A fegyverek kidolgozottsága pompás – és milyen szépen csillognak! Csontváz alapú mozgás ide vagy oda, én néhány ellenség mozgásfázisait kicsit keveselltem. Külön dicséret illeti a tervezőket a mozgó alkatrészek kapcsán: végre egy játék, ahol az óriási generátor nem tökéletesen forog, hanem kicsit kotyog, kibillen a tengelyéhez képest! A fények remekek, a ventilátorokon átszűrődő fénycsóva – legyen ez akármennyire is elcsépelt effekt – most is feldobja a játékot. Az opciók között bekapcsolható a lövedékek útjának, illetve becsapódásainak megjelenítése, a tökéletes látványra várók sem fognak csalatkozni. Az árnyékok megfelelőek, de ennél már jóval szebbet és realisztikusabbat is láthattunk például az aktuális „bezzeg-játék" Far Cry esetében. Viszont felcsillanhat a szűkösebb pénztárcával rendelkező játékosok szeme, hiszen manapság ritka eset, hogy egy first person shooter Radeon 8500-at jelöl meg kívánatos hardverként. Én szkeptikus vagyok a Radeon 8500 DirectX 8.1 alatti sebességével kapcsolatban, és tapasztalatból a Radeon 9600XT-t ajánlanám – ma ez egyáltalán nem számít megfizethetetlennek, magam is ilyen kártyát birtokolok és nálam 1280*1024-ben gond nélkül száguldozott a játék.

> **?** Az orosz játékoknak sokszor több hónapos, vagy akár éves késés után készül csak el az angol verziója - ennyire nem biznának az oroszok a nemzetközi sikerben? Normál esetben ugyanis hetek kérdése csupán egy nyelvi verzió elkészítése...

Já gávárjú in English

Kényes ponthoz érkeztünk, mégpedig a hang és zene kérdéséhez. Kijelenthetem: a Kreed hangjai jól sikerültek, a helyszínek zörejei atmoszférikusak, szépen szólnak. A fegyverek hangjai dögösek, a lények szuszogása és morgása a szívbajt hozza a játékosra. A zene szintúgy megfelelő, nekem kicsit monotonnak hatott ugyan, de ezt tudjuk be a kényes ízlésemnek. Ugyan a program nem tobzódik a különböző audioszabványok támogatásában, de a hardveres vagy szoftveres keverést beállíthatjuk, és támogatja az EAX-ot is, ami szerintem pont elegendő. Akkor mi a problémám? A játék 2003 nyarán jelent meg korábbi Nagy Testvér országunk polcain, tehát közel egy évig (!) folyt az angol feliratok és a szinkron elkészítése. A végeredmény lesújtó, bátran ki merem jelenteni, hogy a Kreed szereplőinek akcentusa méltó partnere lehet Schwarzenegger kormányzó úr korai zsengéinek, de még a villámkezű Jackie Chan angol nyelvi kísérleteinek is. Bizony mondom, nagy szerencse, hogy a beszélgetések feliratok formájában olvashatók is, különben a tengerentúlon csupa értetlen tekintetű ember ülne a monitorok előtt...

Multiplayer és irányítás

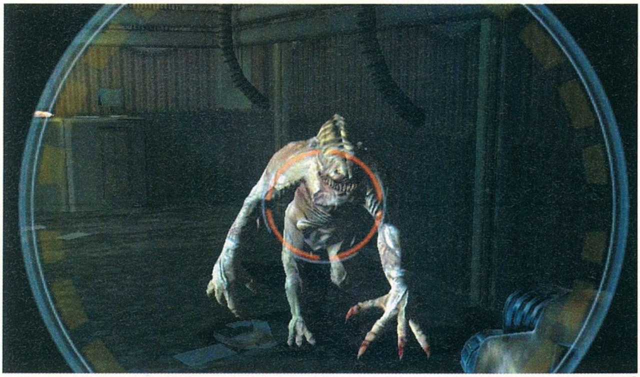
Ha first person shooter, űrlények és futurisztikus fegyverek, akkor a negyedik fogalom már egyből adódik: multiplayer. A tervezők tetemes időt fordítottak a játék egyszemélyes küldetéseihez igazodó hangulatú multiplayer pályák tervezésére. A játékosok számát állítólag csak a kiszolgáló szerver képességei határolják be. A lehetséges módok: Deathmatch, Capture the Flag, Tournament, Last Man Standing, Assault. Mivel jómagam és a multiplayer játékmód sohasem találtuk meg a közös nevezőt, az előbb felsoroltakhoz csak annyit tudok hozzátenni: ezek biztos remek dolgok, de talán nem véletlen, hogy UT2004-et picivel többen játszanak a neten, mint Kreedet.

Az irányítás a játékstílus szabványait követi, bár a forgások gombjait extra fülön találtam meg, holott általában az irányítás alatt szoktak szerepelni. Sok extra gombbal nem nehezíti a Kreed a játékosok dolgát, az irányokon kívül marad a kétféle támadás, a guggolás és ugrás valamint a különféle gyógyszerek használata – semmi meglepő.

Jött, látott és...

...semmi forradalmit nem hozott, sőt egyetlen icike-picike újítást sem. Ennek ellenére FPS-ek szerelmeseinek kellemes kikapcsolódást fog okozni a játék szokatlanul összetett történetével, a főleg nagyobb felbontásoknál jelentkező szép grafikájával és nem utolsósorban visszafogott gépigényével. A szinkront meg igyekezzünk elnézni a készítőknek, egy év alatt nem lehet tökéletesen megtanulni angolul. Tanulni, tanulni, tanulni mondta egy helybéli hajdanán.

Beton



Ha az Alien vs Predator film szereplőválogatására jöttél, kicsit eltévedtél!

grafika	20/25
zene	07/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15

68%

összhatás 3/5

\+
- jó sztori
- szép grafika

–
- borzalmas angol szinkron
- néhol fölöslegesen nagy pályák
- semmi újítás

Unreal 2	79%
Halo	94%
Alien vs Predator 2	90%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 800 MB HDD

Mint a gazdag turisták: télen nyaraltunk, nyáron telelünk

Spellforce The Breath of Winter

fejlesztő phenomic **kiadó** jowood **web** spellforce.jowood.de

i **A Phenomic német nemzetiségű csapat, a Settlers-sorozat atyjaként ismert Volker Wertich alapította 1997-ben. Első, nemzetközi szinten is sikert aratott játékuk a Spellforce volt. Jelenleg egy titkos projekten dolgoznak – meg lennénk lepve, ha nem a Spellforce 2 lenne az...**

A tavaly év végi játékdömping közepette hajlamosak lehettünk átsiklani egy-egy olyan alkotás felett, mint amilyen a Spellforce is volt. Sokan csak elismerően nézegették a képeket, hogy milyen szuper kis játék lehet, aztán úgy döntöttek, inkább kihagyják. Rosszul tették. Most azonban itt az alkalom, hogy ezek az emberek mindent jóvátegyenek, hiszen a rekkenő hőség közepén üdítő hűsítőként érkezett a Tél lehelete című kiegészítő, amely ismét felnyithatja minden ellustult RTS és RPG rajongó szemét...

Bevallom, személy szerint én oda és vissza voltam a Spellforce-ért, ezért nehezemre esik elfogultság nélkül beszélnem bármilyen vele kapcsolatos dologról. Természetesen ide tartozik ez a kiegészítő is, amely hihetetlenül hosszú játékidejével és az újítások számával eddig az év legjobb kiegészítőjének címére is pályázhatna. Elsőként a több mint 40 órányi játékidő az, amire érdemes felhívni vállalkozó kedvű játékostársaim figyelmét, amely az alapjátékot is beleszámítva már lepipálja a legnagyobb RPG-kkel eltölthető időt is! Ehhez persze érdemes hozzáadni azt a pár órát is, amit azzal fogunk tölteni, hogy még jobb fegyverek és tárgyak reményében kibogozzuk a mellékküldetések szálait is.

! Ritka eset, hogy egy kiegészítő lemez magasabb értékelést kapjon magánál az alapjátéknál. A Breath of Winter esetében pontosan ez a helyzet: a nemzetközi játéklapok átlagosan 5-10 százalékkal a Spellforce fölé osztályozzák.

Az alapjáték története csavaros, fordulatokkal teljes volt, igazi mese. A Breath of Winter esetében még izgalmasabb sztoriba csöppenünk bele, amelyben az árulás, a szerelem és kaland éppúgy megtalálható, mint minden klasszikus kalandregényben. A rúnaharcosokat ismét megidézik, mert Aryn, a fagyos szelek sárkánya felébredt álmából, és gonosz erők eszközként próbálják felhasználni galád terveikhez. Bár a történet eleinte egyértelműnek tűnik, hamar ráébredünk, ki az igazi ellenfél, s hogy a fehér valójában nem is fehér, hanem fekete. De erről inkább majd a játékban...

Ami jó volt, ne rontsuk el

A Spellforce egyik sajátosságát páratlan, minden stratégiai játékot felülmúló képi világa alkotja. Még most, közel fél év elteltével is szájtátva bámulhatjuk, miként képes egyszerre szép RTS, s amint harmadik nézetbe kapcsolunk, sok programot megszégyenítő RPG vagy akár third person akciójáték lenni. A kiegészítő első öt pályáján (a tizenötből) nagyjából ugyanazokkal a grafikai elemekkel próbál levenni minket a lábunkról a játék, mint eddig: a tavak, a növényzet, és az erdők mélyén kószáló vadak láttán bőven akad min hüledezni. Újdonságként csupán a mocsaras táj tűnt fel, hiszen a hófedte hegyek és a zöldellő mezők látványa bármily kedves is számunkra, sajnos nem új keletű.

Hasonlóan járt a zene is, kivéve a főmenüben felcsendülő betétdalt, ami viszont oly tökéletes, hogy a hideg is kirázza tőle az embert. A Heroes of Might & Magic negyedik része óta nem hallottam hasonló, vokális, kóristákkal megszólaltatott dallamot játékban! Ez a dal minden dicséretet megérdemel. Sajnos a játékban hallható többi muzsika nem sokat változott, és nekem úgy tűnt, hogy pár új akkordon és hanghatáson kívül minden maradt a régi, megszokott köntösben – ami miatt viszont cseppet sem érdemes bánkódni.

A szokásos plusz

Miután végeztem az alapjáték és a kiegészítő telepítésével (a Breath of Winter nem fut önmagában), azonnal belevetettem magam az új kampányba. Sajnos a régi karakteremet nem tudtam áthozni az alapjátékból, és szomorúan vettem tudomásul, hogy újra első szintű harcosként, íjászként vagy varázslóként kell nekikezdenem kalandjaimnak. A kezdeti megrázkódtatások után javulni látszott a helyzet, hiszen a leltárba bepillantva rájöttem, hogy nem kell mind a hat faj épületeit újra összeszedegetni, és első szintű építőkből is akadt egy-egy darab minden fajból. Nincs oktató mód, már rögtön az elején belekényszerülünk az egységek gyártásába és az épületek felhúzásába, amely elemek a hagyományos RTS-ektől kicsit különböznek. Akik még egyáltalán nem játszották a programmal, azoknak érdemes lehet először az alapjátékot végignyomni, amit szinte el is vár tőlünk a kiegészítő.

["Új játékmódok, hősök, szörnyek, tárgyak, és még 40 óra játék - aki nem próbálta a Spellforce-ot, most pótolja!"]

Pár órányi játék után összetűzésbe kerültem néhány új szörnnyel, ezért pillanatok alatt elértem a 10-es, majd a 12-es szintet is. Az új ellenfelekből mindeddig közel féltucatnyit véltem felfedezni, a csúszós kis férgektől egészen a járkáló fákig. A történet közepe és vége felé megjelennek a 20-as szintű, hatalmas főellenfelek is, melyek legyőzéséhez kisebb hadseregekre lesz szükségünk. E gigászi erejű gonosz teremtmények elpusztításához új fegyvereket is kapunk, melyek száma az

> Jé, teljesen olyan, mint egy RTS!

> Pár kóbor XP-forrás mindig jól jön

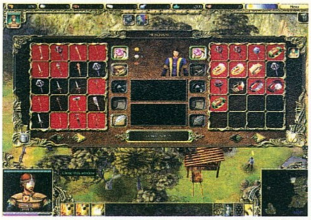
igéretek szerint megközelíti a 150-et! Őszintén bevallom, eddig én még harmadennyivel sem találkoztam a játékban, de persze bőven akadt olyan kincsesláda, amihez nem találtam meg a kulcsot... A legtöbb új tárgyat kereskedőktől szerezhetjük be, akik a jobb cuccokért nem átallnak kemény pénzeket követelni. Természetesen a mágiakedvelőknek sem kell hiányban szenvedni, rengeteg új varázstekercs várja, hogy könyvünkbe írjuk azokat.

Apróság ugyan, de sokaknak feltűnhet, hogy a leltár mellett megjelent egy sorba rendező gomb, amely az 1.10-es javítással került bele az alapjátékba, és sokat segít a nálunk lévő cuccok rendszerezésében. Ezenfelül új rúnaharcosok kerültek a kiegészítőbe, akik közt ezúttal már nem csupán emberekkel, hanem törpökkel, orkokkal, sőt, az első részben rettegett Pengékkel is találkozhatunk. A hőseink megidézéséhez szükséges rúnakövekhez sokkal nehezebben juthatunk hozzá, mint eddig, amitől azok még értékesebben tűnnek.

Ebből a nézetből senki nem mondaná meg, hogy RTS-sel van dolgunk

Bugfix

Sokan az alapjáték legnagyobb hibájaként tartották számon, amire sok játékos velem együtt hamar rájöhetett: ha nem rendelkezünk semmilyen aktív monumenttel a pályán, s csupán a hősünkkel rohangálunk, az ellenfelek táborait könnyűszerrel letörölhetjük a pályáról, még a csata megkezdése előtt. Ugyanis ebben az



Akciós a varázsgyűrű, vásároljunk be!

esetben nem születnek újra ellenfeleink, és bár időigényes feladat, de gyakran megérte egyetlen emberrel végigszenvedni magunkat a táborokon, mielőtt az ellen hordákba tömörülve rontott volna városainkra. Úgy tűnik, erre a fejlesztők is rájöttek, ezúttal akkor is jelennek meg új ellenfelek, amikor egyedül vagyunk. Lőttek a piszkos módszerrel szerzett könnyű győzelemnek...

Ezen kívül az egyre erősödő hullámokban ránk törő ellenfelek oly mértékben lettek kiokosítva, aminek hatására többször előfordult, hogy újra kellett kezdenem egy pályát. Amint megráztam magam, már könnyebb volt a dolgom, de egyvalamit azonnal észrevettem: itt kérem a mesterséges intelligencia fejlődésen ment keresztül! Habár sok munkája nincs az AI-nak, mégis pontosan tudja, hol járok hösömmel, nem enged túl közel bázisaihoz, és lehetőségeihez képest mindent megtesz, hogy elpusztítson. Az alapjáték esetében gyakran találkoztam olyan szörnyekkel, akik csak bámulták, hogy pár méterre tőlük épp lekaszaboltam egy társukat – na itt ilyen nincs.

Ami nagyon kellett

A kiegészítő egyik legnagyobb újítása a free game és a multiplayer mód megjelenése. Nekem csupán az előbbit volt alkalmam kipróbálni (mivel jóval a megjelenés előtt kaptuk a kiadótól a tesztpéldányunkat, egyszerűen nem volt kivel multizni), de feltehetően nem csak számomra fog kellemes perceket szerezni. A free game-ben egyedül, interneten vagy helyi hálózaton lógva maximum hárman, kooperatív módban küzdhetünk meg gépi ellenfeleinkkel. 30 pálya közül választhatunk, mindegyiken küzdhetünk a jó vagy gonosz oldalán (ember, elf, törp, illetve troll, ork, sötételf).

Érdekes, hogy a Spellforce-ot az európai játékosok és újságirók imádják, de a tengerentúlon fanyalgó kritikák (50-60% körül), és szinte teljes vásárlói érdektelenség fogadta - ahogy Herr Wetrich előző játékát, a Settlerst is...

Kezdéskor mindig egy monumenthez közel indulunk, ahol a nulláról kell kiépíteni saját kis birodalmunkat. Eközben a kihívás folyamatosan növekszik, nekünk pedig lehetőségünk adódik saját karakterünk tapasztalati pontjainak gyűjtögetésére, felszerelésének kibővítésére. Sajnos a játékállást nem, viszont főhősünket bármikor elmenthetjük, de ezeket a karaktereket a csalás elkerülése végett nem vihetjük át az egyszemélyes kampányba.

Minden egyben

Sokan ódzkodva nyúlunk a kiegészítők felé, hiszen gyakran nem sejthetjük, vajon tényleg megérik-e az árukat, a Breath of Winter esetében szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy érdemes beruházni rá. Közhelynek tűnhetnek a következő szavak, de azok, akik kedvelték az alapjátékot, minden bizonnyal imádni fogják az expanziót is, mert igazi pluszt ad. Nem csupán néhány pályát és új történetet kapunk, hanem valódi értéket, amit érdemes megbecsülni, és magunkénak tudni. Az biztos, hogy kiadója, a JoWooD, most büszke arra, hogy sikerült ilyen nagyszerű alkotást megszereznie. Mi feltétlen azok lennénk, s talán nem is kell rá olyan sokat várni...
(Egye penész, nem feszítem tovább a húrt: lapozzatok a levelezéshez, hátha találtok ott valami érdekes Spellforce-hírt!)

Chris

Ezt a jó kis baltás kombót a haveromtól, Gilmitől tanultam

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

88%

\+ Sok újítás
\+ Végre van multiplayer
\+ Hosszú játékidő
\+ Világbajnok zene

– továbbra is kicsit monoton

Frozen Throne 93%
The Titans 91%
Spellforce 89%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD, Spellforce alapjáték

Uru-lógia, végállomás

Uru: The Path of the Shell

fejlesztő cyan worlds **kiadó** ubisoft **web** mystworlds.ubi.com

A Cyant 1987-ben alapította Rand és Robyn Miller, a testvérpár első művei multimédiás oktatóprogramok voltak. Millerék az elsők között döbbentek rá a CD-ben rejlő hatalmas lehetőségekre, és 93-ban Myst című – akkori szemmel nézve csodálatos grafikájú – logikai-kalandjátékukkal történelmet írtak. Azóta is ezen a vonalon mozognak, és bár a Myst-folytatások (Riven, Exile, Uru) sikere egyre csökken, eladott játékaik száma közelít a 15 millióhoz...

Amikor pár éve megjelent a Myst-sorozat harmadik része, az Exile, a kritikusok zöme azt mondta: az efféle kalandjátékok ideje lejárt. A nem folyamatos mozgást a gyönyörű állóképes helyszíneken megengedett kameramozgatás sem ellensúlyozta, és a piaci történések (például a rengeteg Myst-klónt gyártó Cryo Interactive csődje) is arra utaltak, hogy lépni kell. A már két részt megért Schizmmel és a Myst-univerzumban játszódó Uruval ez a lépés hála az égnek meg is történt, de az Uru környékén már megjelenésekor zűrök adódtak...

Multimátum

Történt ugyanis, hogy a programhoz tervezett online játékrész képtelen volt működni. A hónapokon keresztül beharangozott forradalmi netes kalandozás túl nagy fának bizonyult a fejlesztő Cyan Worlds számára – vagy a kiadó Ubisoft nem adott rá elég pénzt és időt. Ezért, hogy a készítők enyhítsék a blamázst, valamelyest mentsék az online módra fordított munkát és némi pénzt is lássanak, két kiegészítő formájában jelentették meg a webes játékba tervezett rejtvényeket és történetet. Az első, a To D'ni ingyenesen letölthető a hivatalos honlapról, az Uru-sagát befejező Path of the Shell pedig kiegészítőként került az üzletekbe. A sztori tehát nem ott folytatódik, ahol az Uru alapjáték sztorija befejeződik, hanem a To D'ni cselekménye után, és a D'Ni civilizáció múltbéli titkainak kutatása helyett annak jövőjébe kalauzolja a játékost. Sajnos ez a történet meglehetősen alibiszerű (ez abból is látszik, amilyen kurtán-furcsán ér véget a játék) – az Uru-ciklus eleve nem volt olyan érdekfeszítő, mint a díjnyertes írót maga mögött tudó Schizm-széria, de a Path of the Shell különösen gyengén muzsikál e szempontból.

Rébusz bácsi meséi

Sok jót a többi játékelemről sem tudok írni. Igazi újdonságot nem nagyon találunk: a játék eleji karakteralkotás néhány új ruhával és kiegészítővel gazdagodott, és a játékban már úszni is tudunk – de mivel nem merülhetünk a víz alá, az úszás gyakorlatilag csak animációjában különbözik a sétától, ebben a formájában nem nyújt más élményt. A feladatok között is találunk újszerűeket, és itt tudna igazán villantani a program, de inkább csak mélyebbre ássa magát, mert olyan hibát követ el, amit épeszű játékos nem fog tolerálni. Az hagyján, hogy alkalmasint rengeteget kell rohangálni ahhoz, hogy egy feladatot megoldjunk (több pályán, azaz „koron" keresztülívelő rejtvényt is találunk, ami ehhez képest nem tűnik túl grandiózusnak, ellenben sok töltögetéssel jár), de mi az, hogy a játékosnak VÁRNIA kell? Merthogy nem egy helyen így lehet továbbjutni, egy ízben körülbelül negyed órát malmozva, hogy pontosan annyi másodpercig legyünk tétlenek, amennyit a feladvány megkövetel (és nem ajánlatos elrontani a percek számolását). A nagy képzelőerőről egyébként sem árulkodó feladatok (amelyeknél különbeket a Logika c. rejtvényújságban is találunk) között ilyen türelempróbát tökéletes játéktervezői harakiriként tudok csak értékelni.

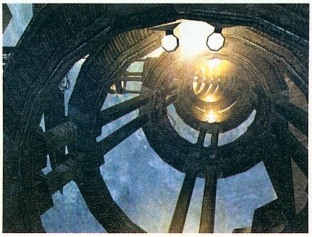
What the shell?

A sztori és a feladatok tehát gyengék, viszont természetesen szép a grafika, a szabad 3D-s mozgás továbbra is remek, a hangokra sem lehet panasz – de mindezt már mind láttuk az alapjátékban. Oké, nem vártunk nagy technikai újdonságokat, de furcsán venné ki magát, ha most azért kezdeném el dicsérni a programot, ami már az első Urunak is érdeme volt... Illetve, anynyit mégis elvártam volna, hogy normális állásmentés kerüljön végre a programba, de a játékos még ennyit sem kap: továbbra is kőkori módszerekkel (SAV könyvtárak fájlkezelőből történő mentésével és visszatöltésével) tudjuk megőrizni a játéknak egy-egy állapotát.

Szomorú igazság, de az Uru-széria utolsó tagja mindenhol elbukott, ahol csak kalandjáték-kiegészítőként megállhatta volna a helyét. Sajnálatos módon úgy tűnik, a Cyan egy időre megint feladja a próbálkozást a szabad 3D-s világgal, ugyanis a hamarosan megjelenő negyedik Myst-játék, a Revelation visszatér a mindenféle kameranézetekből bámulható állóképekhez. Pedig a Schizm 2 bebizonyította, hogy szabad 3D-ben is lehet jó kalandjátékot készíteni, és leiskolázta az egyre halványabb Myst-sorozatot. A Path of the Shell csak rontott a valaha a legjobban fogyó játékot jelző négy betű renoméján...

Stöki

Itt épül a négyes metró?



Igen, úgy tűnik, itt...

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	11/40
kategórián belül	06/15

54%

összhatás 2/5

\+ - szép grafika és jó hangok

– - sok unalmas rohangálás
- gyenge történet és fejtörok
- mentés hiánya

Uru 78%
Myst 3 70%
Schizm 2 84%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,5 GB HDD, Uru alapjáték

Budapest legnagyobb
DVD-VIDEO
kölcsönzője!

1065 Budapest
Bajcsy-Zsilinszky út 13.
Tel.: 312-5244, 302-7967
Nyitva minden nap 0-24!

Kedvenc filmjeit nálunk meg is vásárolhatja!

Championship Manager a jégen

NHL Eastside Hockey Manager 2004

fejlesztő sports interactive **kiadó** sega **web** www.fhockey.com

i **A focimenedzser programok angol királyai 11 (!) éven keresztül futtatták a Championship Manager-szériát, Anglia örök kedvenc játékát. Tavaly aztán összevesztek kiadójukkal, az Eidosszal, elvesztették a CM licencét, de nem adják fel!**

Tavaly novemberben kezdtek olyan hírek szállingózni az SI Games háza tájáról, miszerint nem szokványos játékot hegesztenek: a cég zászlóshajójának számító Championship Manager 3 motorját felhasználva jégkorong-szimulációt készülnek megjelentetni. A finn Risto Remes vezette csapat a Championship Manager legendásan élethű szimulációjába viszonylag hamar, két év alatt építette be a jégkorong világát.

Az Eastside Hockey Managerben – bármily meglepő is – hokicsapatok igazgatása lesz a dolgunk, s a harminccsapatos NHL mellett (ami szinte kötelező egy hokijáték esetében) 17 másik ligából választhatunk: kanadai, svéd, finn, orosz, brit, német, francia, norvég, osztrák, cseh, dán, szlovák és német drukkereket boldogithatunk tevékenységünkkel. Aki már játszott efféle progival, annak gyerekjáték lesz a kezelés megtanulása – annál is inkább, mivel grafikailag 100 % Championship Managert kapunk, s még csak nem is a legújabb, a negyedik, hanem a harmadik rész ódon hangulata telepszik rá képernyőnkre. A csapatválasztás után magunk és fiaink ura vagyunk: a gazdasági menedzselésen kívül az összes gond azonnal nyakunkba zúdul.

A pakk-kergetőknél – a gyengébbek kedvéért – játékos-sorokat kell összeállítani, mert ebben a sportágban ritkán töltenek pár percnél többet a jégen a játékosok (a kapus kivételével) az óriási fizikai megterhelés miatt. Van egy védekező-duónk és egy támadó-triónk, akik egymástól függetlenül is a jégre vihetők, de egy játékos több sorban is szerepet kaphat – csak bírja erővel! Ügyeljünk persze arra, hogy ne tegyük egy csoportba az összes sztárt, mert akkor vagy ők fáradnak hamar halálra az állandó terhelés alatt, vagy a másik, gyengécske sor szed össze gyorsan 2-3 gólt. Szerencsére segédedzőnk támogat minket az ideális sorok kialakításában, viszont az utazó keretet saját kezűleg kell kiválasztani, a CM-ektől eltérő módon „S" betűkkel (alig fél órát kellett keresgetnem, mire megtaláltam…). A taktika kiválasztásával sem lesz nehéz dolgunk: átlátható és érthető menüpontok segítenek minket a Stanley-kupa magasba emeléséhez, viszont nem árt erős angol sportnyelv-ismeret sem.

> Mezey doktort jégre tették

Az edzések lebonyolításánál is visszaköszönnek a Chamiponship Manageres elemek: a pácienseket különböző gyakorlatokra (erőnlét, taktika, lövés) vezényelhetjük, de pihentethetjük is őket, illetve összeállíthatunk egy sémát, ami alapján segédünk automatikusan elvégzi a napi teendőket. Közben az eredményekről és eseményekről a megszokott e-mailes formában értesülhetünk, amelyekre válaszolnunk is kell – nagy kár, hogy ez a része nem lett olyan érdekes és ötletes, mint a konkurens Total Club Manager média-része, ahol interjúkat kell adnunk, újságcikkek jelennek meg a csapatról, a meccs szüneteiben riporterek kérdezősködnek, leordíthatjuk a rosszul teljesítő játékosokat, és így tovább.

? Úgy tűnik, az Eastside Hockey Manager nem képes megismételni a Championship Manager sikerét. Az angol eladási listán három hét után a 73. helyre zuhant a játék (ugyanitt a CM '03/04 nyolc hónapja állandó top 10-es...)

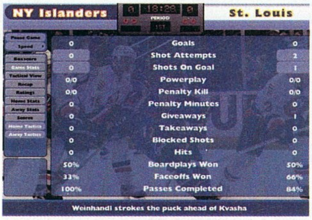
Az interaktivitás hiánya meccs közben a legfájóbb: azon kívül, hogy megnyomjuk a „Drop the Puck"-gombot a harmad kezdetekor, nem sokat alkothatunk. Nem az NHL 2004 látványa hiányzik (bár mióta a TCM fuzionált a FIFA 2004-gyel…), hanem az, hogy nem tudunk úgy alakítani a taktikán, hogy annak látszatja legyen a képernyőn is. Bár elképesztően részletes statisztikai mutatókat lehet a menükből előcsiholni, a meccs grafikai megjelenítése a '90-es évek elejét idézi… Még arra sem vették a fáradságot, hogy a CM4 mozgó gombembereit ütőkkel lássák el –egy függőleges lila sáv jelzi mindössze, hogy merrefelé csúszik a korong, de hogy kinél van és melyik oldalon, arról csak a szövegcsík tájékoztat. Aki látott már hokimeccset, tudja, miért probléma ez: egy játékosnál csak másodpercekig van a korong, a támadás felépítése pillantok kérdése, egy perc alatt akár tíz gólhelyzet is adódhat: ezt lehetetlen reálisan, kizárólag írásban megjeleníteni. Ha túl lassúra állítjuk a szöveg sebességét, a végigjátszás ideje az egekbe szökik, ha túl gyorsra, nem marad idő reagálni a történtekre. Saját tapasztalat egy LA Kings-Detroit-rangadóról: az utolsó három percben öt gól esett, ezt hét másodperc alatt, öt sorban intézte el a program a legsebesebb módban…

A grafikától eltekintve tökéletes a harmadok leképezése: bármikor változtathatunk a taktikán és a sorok összeállításán a mérkőzés megállításával, megnézhetjük a játékosok erőnlétét és pillanatnyi formáját, sőt, minden részletre kiterjedő lőlappal is kedveskedtek nekünk a finn fejlesztő srácok. A boxscore-ban minden gólt ki lehet elemezni, de csak ábrán láthatjuk, mozgásban már nem, s a pakk útja sincs jelölve, csak a leírásból találgathatjuk ki a történteket. Megint nagyon hiányzik az interaktivitás: nem lehet viselkedésünkkel motiválni a játékosokat és a bírókat, nem tombolhatunk a kispadon – sőt, mint edző, egyéniségünk sincs. Kedveskedtek viszont az alkotók egy újabb focis áthallással: az egyszerűbb lelkek kedvéért nemcsak a passz-, lövés-, perc-, és gól-mutatókkal, hanem tízes skálán mért osztályzatokkal is értékelik a játékosokat meccs közben, így nagyobb hatékonysággal tudunk cserélni. Apropó, csere: szerencsére a műveletet a program magától végzi, nem nekünk kell lebonyolítani a meccsenkénti 30-40 sorcseréjét… Viszont virtuális segédedzőnk nem áll a helyzet magaslatán, ugyanis hajlamos hasraütésszerűen mixelgetni a játékosokat, ahelyett, hogy azokat a sorokat küldje jégre, amelyeket mi előre beállítottunk. Az eseményeket szöveges formában is megtekinthetjük, már akinek van bátorsága és ideje átolvasni a meccsenkénti 200-300 sort…

Apropó, események: már a meccs elején volt némi Championship Manager-utóíze a dolgoknak, de

Riz, az egykori hokis programozó

amikor némi kíváncsiság (és gonoszság) által vezérelтetve megkerestem és összehasonlítottam az eseményeket tartalmazó events.cfg fájlokat, nagyon elcsodálkoztam: a két játék szinte szóról szóra ugyanazt a szöveges motort használja, csak éppen a labda szót pakkra, a füvet meg jégre cserélték ki! Persze a meccs az meccs, de kicsikét több kreativitás jót tett volna a játéknak... Az mindenestre piros pontot érdemel, hogy egyes eseményekhez különböző hanghatásokat rendeltek, így pontosan lehet tudni, mikor történt súlyos szabálytalanság, mikor lőtt nagy gólt a csatár vagy lepkézett a kapusunk. A meccsek között sem hagy minket unatkozni a játék: kezelnünk kell játékosaink és a média morgolódását, megnézhetjük a riválisok mérkőzéseit, csemegézhetünk a díjazott játékosok között, szembesülhetünk eszetlen vásárlásaink következményeivel stb. – csak éppen ez semmivel sem több a CM-től megszokottaktól. A vezetőség is gyakran levelezik velünk, de a megszokott focis programhibákkal körítve: egyszer egy ötmeccses győzelmi sorozat után, amikor felhoztam a csapatot a tizenkettedikről a harmadik helyre, küldtek egy levelet, miszerint elégedetlenek velem – majd az ezt követő szégyenletes, ötgólos vereséget szó nélkül hagyták...



Kicsit unalmasnak tűnik a meccs

"Ha megvennék az NHL 2005 grafikus motorját, és kicsit kreatívabbra vennék a figurát, új király születne..."

A Championship Manager legfőbb erőssége a reális meccs-motor mellett az igazolások szabadsága volt: itt is bárkit leigazolhatunk, aki mozdítható. Széleskörű opciókkal lehet lebonyolítani a transzfert, s a partnerek végre aktívak: a gép is csereberélget, játékosokat, draftjogot követel, szóval nagyon élethűen üzletel. Ügyeljünk a bő keret kialakítására! A jégkorong korántsem az úri kisasszonyok szabadidős elfoglaltsága, előfordulhat, hogy szezon végére a vereségyházi asszonykórusnak több foga lesz, mint a mi csapatunknak, így nem árt az utánpótlás. A gyengébb spílereket a tartalékokhoz, az ún. farmcsapatokba küldhetjük rutint szerezni, de vigyázzunk, hogy túl sok jó játékost ne igazoljunk fölöslegesen, hiszen a profi ligákban a magyar fülnek kissé meredeken hangzó 30-40 millió dollárokat pengetnek ki egy 4-5 éves szerződésért! Szerencsére a keretünk alja beéri évi rongyos 3-400 ezer dolcsival is... Ha gyenge csapatunk és kevés pénzünk van, erősítésként csemegézhetünk az ifjoncok között az ún. draftoláskor. Ne felejtsük el: minél jobb a csapatunk, annál hátrább kerülünk a sorban az újoncok kiválasztásánál. Akárcsak a fociban, itt is vannak szabad-ügynökök, akiket próbajátékra invitálhatunk – velük vigyázzunk, gyakran képesek a valóságos tudásuknál jobban játszani a tesztek alatt; de igazi kincsre is akadhatunk. Mindig használjuk a játékos-megfigyelőket (scout): őket el lehet küldeni a különböző ligákba, hogy az általunk megadott paramétereknek megfelelő tehetségeket felkutassák, jelentős összegeket megspórolva a klubnak. A játék igazi erőssége a hatalmas adatbázis: több mint 10 000 hokis fényképpel illusztrált statisztikáját, eredményeit, előző klubjait nézhetjük meg, a korongosok és edzők a Championship Managerből már megszokott, részletesen kidolgozott testi-lelki tulajdonságaival együtt – NHL-rajongóknak már csak ezért is kötelező darab a játék!

A grafikáról viszont nem beszélhetünk szuperlativuszokban: ilyenkor szokták a fimon „funkcionális" jelzőt használni: ne számítsunk a Total Club Manger 3D-effektjeire, az egész hóbelevanc 640*480-ban fut, s a meccsek grafikája a mai közepes mobiltelefonok szintjén mozog. A hangeffektusokat viszont nagyon eltalálták: a játék(osok) zöreje és a közönség reagálása remek hangulatot áraszt, de a menük közötti, netán választható zenei aláfestés továbbra is hiánycikk. Most is csak azt mondhatom, amit a Championship Managerek esetében, miszerint minden játékhoz csomagolni kellene egy mp3-lejátszó programot... De legalább fürgén hasít régebbi vasakon is a játék: 1 gigás proci és 256 Mb memória bőven elegendő az élvezetes használathoz.

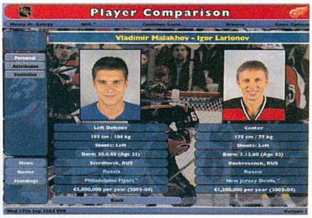
Összegzésként elmondhatjuk, hogy igényes, szinte tökéletes jégkorong-szimulátort kapunk a pénzünkért, a Championship Managerek összes előnyével és hátrányával együtt. A játék minden ízéből érződik, hogy a finn srácok nagyon szeretik és értik ezt a sportágat, s ha a következő részben kicsit több interaktivitást, kreatívabb játékmenetet, látványosabb grafikát kapunk, akkor újabb, hosszú életű, sikeres menedzser-dinasztia született ezen a nyáron!

Bacsi

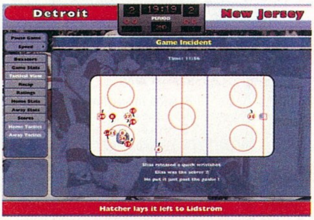
Risto "*Riz*" Remes

A 26 éves finn programozó régi álma vált valóra a játékkal: mint egykori jégkorongjátékos sokat játszott barátaival szabadidejében a Hockey League Simulator 2-vel. Ám elégedetlen volt a Bethesda munkájával, így nekiállt szabadidejében, hogy Visual Basicben megírja a saját menedzserprogramját. Haverok segítettek a tesztelésben és az ötletadásban, így az 1997-ben elkezdett játék pár év alatt demóverzióig jutott. 2002-ben – mint a mesében – a játék honlapján egyszer csak bejelentkezett nála Marc Vaughan, a Sports Interactive vezető programozója, aki a bétaverzió és az egyetemi diploma prezentálása után leigazolta az egész csapatot.

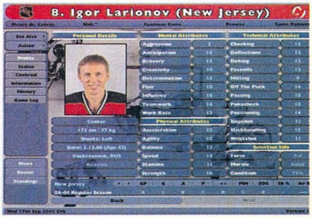
Az Eastside Hockey Manager projekthez érkezett csapat abbahagyta régi játéka fejlesztését (ami egyébként freeware-ként letölthető a http://eastside.peliplaneetta.net oldalról!), s Rizék minden erejüket az új szimulátor programozására fordították. A cél az volt, hogy nagyon könnyen kezelhető játékot hozzanak létre a CM-sorozat sokszorosan kipróbált motorjával. Vaughan szerint a játék sikere a nagyon jól skálázható motornak és Riz e sportág iránti határtalan szenvedélyének ötvözetén alapszik – mindenesetre a Glasgow Rangers-rajongó finn srác azt szeretné, ha olyan legendás sorozat nőne ki alkotásából, mint maga a Championship Manager.



Reszkess NHL, jönnek az oroszok!



Mérsékelt látványorgia full 2D-ben



Larionov 42 évesen is a csúcson!

grafika	15/25
zene	10/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

85%

összhatás 4/5

\+
- a kategória új királya
- könnyen kezelhető
- reális meccs-motor

–
- elavult grafika
- kevés interaktivitás
- a CM-sorozat régi bugjai

Total Club Manager 2k4 91%
Championship M.3 93%
Championship M.4 84%

Minimum gépigény: P3 1 Ghz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 300 Mb HDD

Zsebelj, ha tudsz!

World Championship Snooker 2004

fejlesztő/kiadó codemasters **web** www.codemasters.co.uk/snooker2004

Az elsősorban autós játékairól ismert Codemasters immár negyedik éve egyengeti a tipikus elegáns angol sportot feldolgozó snooker-sorozatát; elsősorban a szigetországban hangos sikerrel. A szériáért a cégen belüli Blade Interactive stúdió felel.

22 golyó (15 piros, 6 színes, egy fehér), két ember, és egy zöld posztós asztal. Ezek a snooker legfontosabb elemei, ám mostantól elég lesz akár egy PC, ha össze akarjuk mérni tehetségünket egymással, esetleg a világ legjobb játékosainak virtuális másával. Ezt biztosítja számunkra a World Championship Snooker 2004, s az alábbi egy oldalban kiderül, érdemes-e élni a játék nyújtotta lehetőséggel.

Az alapok

Ha esetleg nem lennénk képben teljesen a snookert illetőn, érdemes tanulmányozni a szabályokat, ugyanis jelentősen eltér a hazánkban oly népszerű, általában különböző vendéglátóipari egységekben űzött pool biliárdtól. A különbség dióhéjban: jóval nagyobb az asztal, a golyókat meghatározott sorrendben kell a zsebekbe lökni, a több pontot érő golyók mindaddig visszakerülnek az asztalra, míg az összes pirosat el nem rakjuk, a hiba az ellenfélnek szerez pontot.

Kezdő lökés

A menü betöltődése után számtalan játékmód tárul fel előttünk. Indíthatunk normál snooker meccset, nyolckilenc golyóval operáló poolt, tanulhatunk trükköket és lejátszhatunk klasszikus mérkőzéseket. Találunk variált szabályokkal rendelkező játékokat, megütközhetünk egymás ellen egy gépen, vagy a hálón. Legvégül indíthatunk bajnokságot, ahol személyre szabott karakterünkkel küzdhetjük végig a 2004-es szezont, begyűjtve a leghíresebb kupákat. Utóbbi a program leghangulatosabb része, ahol kezdésként Sims módra alkothatjuk meg alteregónkat, a különböző színű ruhadarabokból válogatva, egészen a dákónk (nem félreérteni...!) típusának meghatározásáig. Érdemes hosszan gyakorolni e mód előtt, ugyanis még legkönnyebb fokozaton, segítségekkel megtámogatva is érhetnek kellemetlen meglepetések. Egész pontosan: az World Championship Snooker igen nehéz játék, csak megfelelő tapasztalattal tudunk érdemben labdába rúgni... akarom mondani „golyóba lökni".

> "A snooker a zöld posztós asztal mellett egyelőre jobb játék, mint monitoron..."

Mandinerből elmegy – avagy látvány és fizika

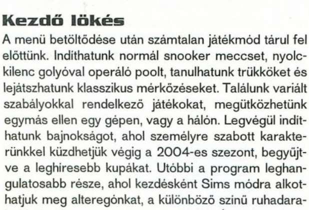
Maga a játék nem döntöget csúcsokat 3D-s megjelenítésével, de mivel nem is ez a cél, nyugodtan mondhatjuk: egész korrekt látványvilágot sikerült az asztalra és köré varázsolni. A karakterek nagyszerűen ki vannak dolgozva, a híres játékosok azonnal felismerhetők; a háttér, a közönség, a játékonként változó környezet, a pihenő ellenfél mind-mind csak dobnak a hangulaton (bár a köztes animációkat egy idő után biztos ki fogjuk kapcsolni, ugyanis rengeteg időt elvesznek a tényleges játékból). Amikor lökésre kerül a sor, számtalan variáció áll rendelkezésünkre: megszabhatjuk hol, milyen szögben ütjük meg a golyót, változtathatunk a dákó pozícióján, igazíthatjuk az irányt és az erősséget, akárcsak az életben. Minden a valóságnak megfelelően zajlik az asztalon, így ha elérünk bizonyos szintet, mérnöki pontossággal küldhetjük a kiszemelt golyóbist a megfelelő zsebbe.

Falhoz szorítva

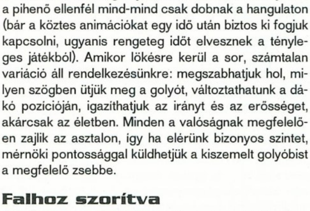
Ez idáig nem említettünk negatívumot, az értékelőben látható százalék mégis arra utal: valami nincs egészen rendben. Akárcsak a cikkben, a játékban is csak egy bizonyos idő után jutunk el arra a pontra, amikor feltűnik, ez így nem az igazi. Amikor már elég jók vagyunk, és nem újdonság a körülöttünk élő világ, a – mellesleg kiváló – kommentátor és közönség, rájövünk: korlátozottak a lehetőségeink. Hiába az állítható funkciók sora, ha játék közben úgy érezzük, mintha a falhoz, vagy a sarokba állítottak volna. Az asztal nem látható be rendesen, így amikor már nem elégszünk meg a tiszta helyzetekkel, nem tudunk mit kezdeni a golyókkal, falból szinte lehetetlen bármit is eltalálni, a trükközés is hiábavaló, csak felső, 2D-s nézetből lehetséges. A váltható látószög, a forgó kamera csak összekuszálja a dolgokat, és az ember már azt sem tudja, mi merre van – s mindez könnyen frusztrálóvá válik a folyékony játékmenethez szokött egyéneknek.

Ezenfelül muszáj megjegyezni, erős rétegjátékkal van dolgunk, csak megfelelő türelemmel megáldott embert képes lekötni. Némi idő után sajnos az egész könnyen unalomba fullad, bár az akció szerelmesei már öt perc után hajukat tépve menekülnek a szöszölős, látványában sem eget rengető World Championship Snooker elől.

Birkás Péter



> Steve Davis személyesen!



> Ez igazán nem lehet nehéz...

grafika	18/25
zene	07/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

68%

World Ch. Snooker 2003	65%
World Ch. Snooker 2002	63%
Virtual Snooker	78%

összhatás 3/5

\+
- tv közvetítést idéző hangulat
- korrekt fizika
- karrier mód

–
- egy idő után monoton
- korlátozott látótér és lökési lehetőség

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 600 MB HDD

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz! Rendeld meg most!

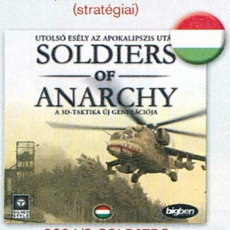
2003/9 AQUANOX
(akció)

2003/10 PORT ROYALE
(stratégiai)

2003/11 CAR TYCOON
(manager/stratégiai)

2003/12 ETHERLORDS
(stratégiai)

2004/1 ARX FATALIS
(szerepjáték)

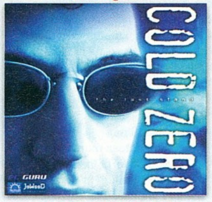


2004/2 SOLDIERS OF ANARCHY
(stratégiai)

2004/3 FAR WEST
(manager/stratégiai)

2004/4 CULTURES 2
(stratégiai)

2004/5 GORKY ZERO
(akció)



2004/6 COLD ZERO
(stratégiai)

2004/7 FOOTBALL GENERATION
(sport)

2004/8 CHASER
(akció/FPS)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a **06 1 456 6959, 06 1 456 6976** vagy a **06 1 456 6977**-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a **06 1 456 6970**-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.

Interneten: látogass el a **www.pcguru.hu** címre!

Már az interneten is rendelhetsz **www.pcguru.hu**

Megrendelőszelvény

✓ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2003/9 - 1696 Ft	☐ 2003/12 - 1796 Ft	☐ 2004/3 - 1796 Ft	☐ 2004/6 - 1796 Ft
☐ 2003/10 - 1696 Ft	☐ 2004/1 - 1796 Ft	☐ 2004/4 - 1796 Ft	☐ 2004/7 - 1796 Ft
☐ 2003/11 - 1696 Ft	☐ 2004/2 - 1796 Ft	☐ 2004/5 - 1796 Ft	☐ 2004/8 - 1796 Ft

Név:..........

Postázási cím:..........

Számlázási név:..........

Számlázási cím:..........

E-mail cím:.......... Telefonszám:..........

Születési dátum:.......... Foglalkozás:..........

Kód: GURU0409R

Mystikus kalandozások

Evany Key to a Distant Land

fejlesztő earthlight **kiadó** the adventure co. **web** www.adventurecompanygames.c

i **A kanadai Earthlight fejlesztőcsapatát ez idáig nevezhettük egyjátékos cégnek, hiszen mindössze a Crystal Key nevű kalandjáték állt mögöttük. A helyzet az Evanyval sem sokat javult, hiszen folytatásról van szó (ezért is jelent meg Amerikában The Crystal Key 2: The Far Realm néven).**

1999-ben döntött úgy az ontarioi kis csapat, hogy a Myst-szerű kalandjátékok cseppet sem divatos, ám bizonyos rétegek érdeklődésére bízvást számot tartó műfajával próbálkozik. Ebből született a kedvező fogadtatású, de mára elfeledett Crystal Key. A kiadó Adventure Company látott fantáziát a folytatás elkészítésében, ennek köszönhető az újabb, a klasszikus kalandjátékok stílusjegyeit magán viselő, ám semmi újat felmutatni nem tudó alkotás.

Bevallom, bár nem vagyok kizárólag FPS-fanatikus, esetleg stratégia-megszállott, tehát nem köteleztem el magam egyetlen műfaj mellett sem, a Myst-jellegű művekkel, pláne azok sikeres piaci szereplésével nem nagyon tudok mit kezdeni. Az még hagyján, hogy a műfajteremtő Myst, és annak folytatásai a PC-k hőskorában tizmilliós nagyságrendben keltek el világszerte (bár ebben szerepet játszik az OEM-rendszer is, aminek keretében minden újonnan vásárolt számítógéphez, hangkártyához, videokártyához, vagy CD-hez ajándékként adták a játékot), de hogy a napjaink csillogó-villogó csodáitól oly távol álló, technikailag tőlük jelentősen elmaradó játék mitől lesz sikeres... nos ez számomra az igazi rejtély. Egyedül az érdekes, magával ragadó történet lehet a megoldás, nézzük meg hát, miről is szól az Evany!

! A játék első része, a Crystal Key félmillió példányban fogyott Amerikában, bár 50% körüli értékelésekkel büntette a világsajtó. Ilyen alapon tehát akár az Evany is lehet még bestseller...

Történet

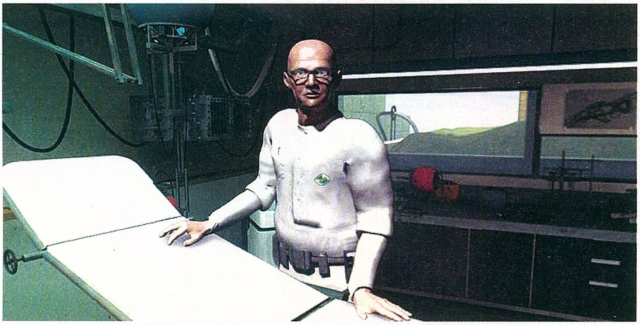
Mint a cég névjegyében olvashattátok, az Evany folytatás. Előzményeit a Crystal Key című játékból ismerhetjük meg: ott Call nevű hősünk apja állt a történet középpontjában, aki megmentette Evany világát, de a várva várt béke nem érkezett meg. Időközben Call szüleinek nyoma veszett, a lakosokat pedig valamiféle fura, katatón állapotban találjuk: úgy mászkálnak fel, s alá az utcán, mint akiknek kiszippantották az agyát. Feltűnik a színen egy lány, akit ismeretlenek a szemünk láttára rabolnak el. Mindössze egy notesz marad utána, amiből kiderül, hogy egy másik világ lakói is Evany sorsára jutottak. Call – jó hős módjára – természetesen azonnal elhatározza, hogy az ismeretlen lány és népe segítségére siet...

Hangulattalanság

Az alapfelállás tehát egyértelmű, ott állunk magányosan, semmit sem értve, a kibogozásra váró rejtélyek tömkelegében, egy térkapu mellett. A földön ott hever a Kristály kulcs, aminek segítségével aktiválhatjuk a kaput, és átkerülünk a távoli világba. Mivel a történet az ilyetén játékok kulcseleme, roppant sajnálatos, hogy nem fordítottak eleget a háttér kidolgozására, és a hangulat megteremtésére. Bajban van Evany világa! Na és...? Szinte végig ezt érzi az ember, nincsen különösebb motiváció, nincsenek gyűlölhető ellenfelek, nem tudjuk beleélni magunkat Call sorsába, sosem látjuk az ellenfeleket, csak másodkézből, szemtanúk elbeszéléseiből követhetjük a történetet, de nem va-

Szabad kezet kaptunk

Nagy bonyolultságú társasjáték



Valami azt súgja, nem kéne hagyni, hogy ez a doki megvizsgáljon...

Kihalt minden, zene se szól... vagyis szól, de minek?

"Lehet, hogy még nem halott a kalandjáték, de az Evany egy szög a koporsójába..."

gyunk a részesei, a misztikumot csak a kevés információ biztosítja. Sajnos később sem javul a helyzet, az unalmas történet nem fogja össze a játékot, és logikai feladatok egymás utáni gépies megoldásává alacsonyodik a játékmenet, ráadásul a végkifejlet sem tartogat katartikus fordulatokat.

A világ

A pályákon csak elvétve találunk nem játékos karaktereket, és ha végre találkozunk eggyel, abban sincs köszönet: unalmas, semmitmondó, jellegtelen figurák kóborolnak a világban. A párbeszédek is laposak, a kevés és ismétlődő szókincset használó diskurzusok egyedül az angolul kevésbé tudó játékosok számára jelentenek némi könnyebbséget. A játéktér meglehetősen kis területekre korlátozódik, egy-egy részt gyalogosan is pillanatok alatt bejárhatunk. A rendelkezésre álló járművek inkább a szektorok közötti utazásra jók: melyek között jetpacket, tengeralattjárót, és csónakokat is találunk. Összesen 47 helyszínt járhatunk majd be, amely tíz környezetre tagolódik, s ezek három különböző világban találhatók.

A feladatok

Miután alaposan eláztattam a játékot, ideje lenne valami pozitívumot is mondanom róla. Nos, ez meglepő módon éppen a feladatokban mutatkozik meg, melyek kifejezetten jól eltaláltak, se nem annyira könnyűek, hogy fél óra alatt kivégezzük az egyébként nem túl hosszú játékot, se nem túl nehezek, hogy pár perc szenvedés után mérgünkben a sarokba vágjuk az egészet.

?

A játéknak sikerült beférnie a gamerankings.com statisztikájában az elmúlt öt év tíz legrosszabb kalandjátéka közé. Szomorú, hogy vannak az még az Evanynál is gyengébb játékok... (a legutolsó a listán egyébként a Druuna című rettenet)

A spártai egyszerűség már a telepítésnél fel fog tűnni mindenkinek, pedig a két CD felmásolása nem kevés időt vesz igénybe (igaz, utána már nem lesz szükségünk a lemezekre). A főmenü is hasonlóan puritán, és a kezelőfelület sem fog akadémikusi képességeket követelni tőlünk. A képernyő legnagyobb részét a forgatható állóképekkel illusztrált játéktér teszi ki, az alapból kék kurzor zöldre vált, ha valami akció hajtható végre (a legalapvetőbb, hogy így tudunk közlekedni is). A háromszög és más alakú kurzorok a tárgylistát, és az interaktív lehetőségeket jelölik. Előbbit a jobb gomb megnyomásával tudjuk előhozni, ekkor a képernyő „lemerevedik", és mi pontosan ott használhatjuk a listából kivett tárgyat, ahol szeretnénk. Összeharácsolt cuccainkat közelebbről is megvizsgálhatjuk a bal szélen található ékszerre kattintva. A jetpack megszerzése után, azt kiválasztva a tárgyaink közül, megkapjuk a terület térképét, a lehetséges célállomásokkal együtt. Két dolgot érdemes még megemlíteni: az egyik, hogy a space gombbal minden mozibetétet átugorhatunk, a másik, hogy korlátlan mentési lehetőség áll rendelkezésünkre.

Látvány-hallvány

Ismét a játék egy jól szapulható részéhez érkeztünk... Annak ellenére, hogy nincsen térbeli mozgás, és csak le-fel-jobbra-balra tekergethető állóképeket látunk, a grafikus motor nem képes átlépni a 800x600-as felbontás határait (mindezt 2004-ben!). Ráadásul a karakterek kidolgozása még a helyszínek látványát is alulmúlóra sikeredett. Hogy valami jót is mondjak: habár a helyszínek csúnyák (ez még nem az...), legalább változatosak. A homokos tengerparttól a trópusi őserdőn át a sötét barlangokig sokféle táj kerül a szemünk elé. A hangoknál is hasonló a helyzet: a zene teljesen átlagos, még éppen nem idegesítő, a karakterek szinkronhangjaiban viszont szemernyi élet nincs.

Holt játékfejlesztők társasága

Az egész játék alatt a Robin Williams nevével fémjelzett Holt Költők Társasága című film jutott minduntalan eszembe. Abban voltak olyan maradi, a hagyományokhoz görcsösen ragaszkodó professzorok és tanárok, mint amilyenek az Evany készítői lehetnek. Idejétmúlt grafika, egysíkú történetvezetés, érdektelen történet, lineáris végkifejlet – egyszóval vaskalapos, tradicionális kalandjáték, azon belül is a leggyengébb fajtából. Bár Amerikában a játék a korhatárokat meghúzó ESRB mércén „E", azaz everyone (mindenkinek) besorolást kapott, sokkal jobban illene rá inkább a képzeletbeli „N", vagyis noone kategória...

Julius

Interjú a fejlesztővel

Hogy egy-egy játék készítője mennyire képes bízni saját alkotásában, arra remek példa ez az interjúrészlet, amit a Homelan weboldal készített John Matheson fejlesztővel, még a játék kiadása előtt:

"- Elsődleges célunk, hogy olyan gyönyörű játékot készítsünk, amivel élvezetes lesz játszani."

"- Úgy hiszem, az NPC-ink igazán szórakoztató figurák lesznek."

"- A pre-renderelt grafika valóban gyönyörűre és életszerűre sikeredett."

"- Ha szereted a grafikában erős, erőszakot nem tartalmazó kalandjátékokat, ezt igazán élvezni fogod."

Az Evany-divat kellékei: repülős sapka, fém mellény, bugos árnyék

grafika	14/25
zene	07/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	05/15

43%

összhatás 2/5

+ jól eltalált nehézségi szint
+ hamar uninstallálható...

− ötlettelen
− ősrégi szintű grafika

Aura 71%
Myst 3 83%
Uru 85%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 64 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.6 GB HDD

Kerekasztal a PC-s játékok jövőjéről

Négy játékfejlesztő-legenda beletekint a kristálygömbbe

Néhány hónapja nagy sikere volt a PC Guru első virtuális kerekasztalának, aminek keretében a világ legjobb játékzene-szerzőivel beszélgettünk. Most még nagyobb szabású megainterjút hoztunk össze, amelyben a játékipar kiemelkedő személyiségei a PC-s játékok jelenéről és jövőjéről elmélkednek. Érdekes olvasnivaló mindazoknak, akik szívesen kukkanatnak be a játékvilág kulisszái mögé!

Kezdjük néhány személyes kérdéssel... Ha a sikereitek titkát három fő tényezőre kellene leszűkítenetek, mi lenne ez a három legfontosabb dolog?

Randy Pitchford: Szenvedély, kitartás és szerencse. Az embernek a játékiparban minden egyes újabb sikerért még keményebben meg kell dolgoznia, mint az előzőért...

Bill Roper: A legfontosabb a nagyszerű csapat. A Blizzardnál és a Flagshipnél is abban a szerencsés helyzetben voltam illetve vagyok, hogy a játékok iránt elkötelezett, tapasztalt, lelkes, és nagyon nagy tudású, fantasztikus emberekből álló csapat tagja lehetek. A második faktor a jó játékötlet, illetve az, hogy a programok, amin eddig dolgoztam, mind a játékélmény felől közelítették meg a fejlesztést (furán hangzik, de rengeteg olyan játék van, ahol a legújabb technológiák, vagy a nagynevű licencek kihasználása fontosabb a fejlesztés során, mint maga a játékélmény). Végül a harmadik tényező az, hogy mindig sikerült megértetnem fejlesztővel, kiadóval, és játékosokkal egyaránt, hogy a lehető legjobb játék elkészítése fontosabb, mint holmi határidők betartása.

Levelord: Az első a szerencse... az, hogy a 3D Realmsnél a Duke Nukem 3D-n dolgozhattam. A második a bátorság, ami ahhoz kellett, hogy elhagyjam a 3D Realmset, és megalapítsam a Ritual Entertainmentet. A harmadik pedig a HIPDM1 pálya, amit a Quake első kiegészítőjéhez készítettem, amivel bemutatkoztam a játékiparban, és amit azóta is másolnak...

Demis Hassabis: Alkalmazkodó képesség, kreativitás, eltökéltség. Nagyom ambiciózus vagyok, és nem adom fel egykönnyen – ez elég veszélyes kombináció, magam is megtapasztaltam már néhányszor.

Mi lenne az a pillanat, amit egy időkapszulába zárnátok, hogy megtestesítse, szemléltesse a jövő számára a XXI. század első éveinek játékvilágát?

Randy Pitchford: Azt a pillanatot, azt az érzést konzerválnám a jövő számára, amit akkor érez az ember, amikor elkezd egy olyan játékkal játszani, amire már évek óta vár – amikor rájössz, hogy a játék még az előzetes várakozásaidat is felülmúlja!

Bill Roper: Azt a folyamatot sűríteném össze egy pillanattá, ahogyan a játékok lassan a szórakoztatóipar teljes jogú, mindenki által elfogadott és ismert részévé váltak. Tíz éve a játékok a kockafejű tizenéves és egyetemista srácok szórakozásaként éltek a köztudatban, ma pedig milliók játszanak világszerte, és a játékok az elektronikus szórakoztatás húzóágazatává váltak.

Randy Pitchford osztja az észt

Levelord: Úgy gondolom, 2000 óta még nem történt olyan, hatalmas jelentőségű játéktörténelmi pillanat, ami megérdemelné azt a bizonyos időkapszulát... Persze, láttunk sok kiváló játékot, és nagyszerű újítást, de igazi, eget-földet rengető áttörést nem.

Demis Hassabis: A Starcraftot választanám arra a szerepre, hogy reprezentálja a játékvilágot. Bár nem mai darab, az egységek kiegyensúlyozása és az alkalmazható stratégiák sokszínűsége szinte tökéletes játékká teszi.

Ha hatalmatokban állna egyetlen dolgot megváltoztathatni a mai játékiparral kapcsolatban, mi lenne az?

Randy Pitchford: Azon a hozzáálláson változtatnék, ami sajnos nagyon sok fejlesztőt jellemez: arra gondolok, hogy nemigen hallgatnak a saját rajongóikra, és inkább a maguk örömére készítik a játékaikat, mintsem a játékosoknak.

Bill Roper: Ha lenne egy ilyen kívánságom, arra fordítanám, hogy megértessem a kiadókkal: nem szükséges folyton beleszólni a fejlesztő dolgába, és megszabni, milyen legyen a készülő játék. A fejlesztő kreatív szabadsága teszi jobbá a játékot, és a jó játékból lesz a sikeres játék. Ha a kiadó gúzsba köti a fejlesztőt, és nem hagyja a saját ötleteit beletenni a játékába, ráköltheti a világ pénzét a marketingre, a játékosok nem fogják megvenni a játékot, ha az egyszerűen nem jó.

Levelord: Talán csak az én, kissé egyoldalú nézőpontomból tűnik így, de úgy látom, a játékfejlesztők messze nem kapják meg azt a tiszteletet és megbecsülést a kiadóktól, amit megérdemelnének. Mint fejlesztő, sokszor érzem magam egy apró bolhának a hatalmas kiadó-állat hátán... holott végül is én készítem a játékot, belőlem él a kiadó! Rengeteg zseniális játékötlet bukott már meg a kiadók olyan döntéshozóin, akik, ha megfeszülnek, se lennének képesek magukból egyetlen negyedolyan jó ötletet sem kipréselni. Hát én ezen változtatnék, ha lehetne.

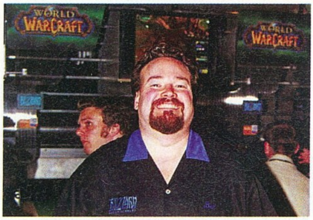
Demis Hassabis: A kiadók idegenkedését szüntetném meg minden olyan játékötlettől, ami nem folytatás vagy licencelt téma...

Hogyan látjátok a PC, mint játékplatform jövőjét? Csupán vészmadárkodás a sokfelől hallott „a PC haldoklik, a konzoloké a jövő" jóslat, vagy van benne valami?

Randy Pitchford: Minden egyes új konzol érkezésekor felbukkan egy csomó okostojás, és kinyilatkoztatja, hogy a PC-nek vége. Annak, aki már megélt néhány konzolgeneráció-váltást az iparban, ez már úgy hangzik, mint amikor megakad a tű a lemezjátszón... Személy szerint nem hiszem, hogy a PC-s játékoknak belátható időn belül leáldozna a csillaga.

Bill Roper: Ugyan már... Ha kicsit körülnéz az ember, azt látja, hogy PC-n ugyanúgy megjelennek milliós eladású játékok, ugyanúgy születnek új, ígéretes projektek és új fejlesztőcsapatok, mint konzolon. 2003-ban kicsit visszaesett a PC-s játékok forgalma, ez igaz. Na és mi volt ennek az oka? Az, hogy nem jelent meg, illetve 2004-re csúszott át egy sor szuperbestseller játék megjelenése. Ezek most megjelennek, és idén év végén megint mindenki a PC-s játékokról fog beszélni. (Halkan jegyzem meg, a PC-konzol játékpiac nagyságát összehasonlító statisztikákból sokszor „jótékonyan" kifelejtik az MMORPG-k havidíjainak összegeit...)

Levelord: A PC és a konzolok közt már évtizedek óta dúl a harc, és ha alaposabban megfigyeljük, azt látjuk, hogy periodikusan váltakozik, hogy éppen melyik a népszerűbb. A konzol jobb, mert direkt játékra készült – a PC jobb, mert naprakészen tudja követni a technológia fejlődését.
Demis Hassabis: Szerintem a PC kiemelkedő szerepet fog betölteni a játékpiacon még nagyon



Bill itt még Blizzard-egyenruhában

hosszú ideig. A technológiai fejlődés bölcsője mindig is a PC volt, és lesz is – egyszerűen azért, mert folyamatosan fejlődik, ellenben a konzolokkal, ahol öt évre be van betonozva a hardver. Emellett bizonyos játékstílusok egyszerűen monitorra, egérre és billentyűzetre lettek megálmodva, s ezek mindig is PC-n lesznek csak igazán működőképesek.

A csúcskategóriás játékok elkészítéséhez szükséges munka és idő mennyisége ijesztően megnőtt az utóbbi időben, nem ritkák a 3-4 éves projektek, és az 50-60 fős fejlesztőcsapatok – az eladott játékok mennyisége azonban közel sem nő ilyen ütemben. Milyen megoldást láttok erre a problémára?
Randy Pitchford: Ettől nem kell félni, teljesen természetes önszabályozó folyamat... Az a fejlesztő/kiadó, aki többet költ a játék elkészítésére, mint amennyit az behoz, csődbe fog menni. A játékosok, és az eladott játékok száma egyre nő – bár valóban nem lehet már annyit kaszálni egy milliós eladású játékon, mint mondjuk tíz évvel ezelőtt.
Bill Roper: Igen, ez komoly probléma, a játékipar kicsit túlpörgött az utóbbi években. Az utóbbi 5-10 évben hihetetlenül sokat fejlődött mind a technológia, mind a játékok általános színvonala. A játékosok most már elvárják, hogy továbbra is ebben az ütemben folytatódjon a fejlődés, és ezt nem könnyű tartani... Erre egyelőre az a megoldás, hogy egyre több embert, időt és energiát fordítunk egy-egy játékra, de könnyen belátható, hogy ez hosszú távon nem tartható. A kalózkodás letörése, az egész játékkészítéshez való hozzáállás átértékelése, esetleg egy enyhe emelés a játékok átlagárán, segíthet a helyzeten. Elvégre, ha bármilyen más szórakoztatóipari ággal összevetjük, egy egységnyi pénzért a játékkal kap a legtöbbet a vásárló.
Levelord: A játékipar most egy letisztulási folyamaton megy keresztül. A dráguló fejlesztések kérdése sok más problémával együtt meg fog oldódni a következő kb. tíz évben, ahogy ez a folyamat végbemegy. Ahogy a fejlesztőeszközök, engine-ek, middleware-ek fejlettebbek lesznek, úgy tud majd egy ember egyre több munkát felvállalni egy játék készítésénél. Egyébként azt még meg kell jegyeznem, hogy bár a játékok elkészítése egyre nagyobb költségekkel jár, ez nem jelenti azt, hogy a fejlesztők többet keresnének – söt! Az igazság az, hogy nagyon kevesen vannak, akik milliókat tesznek zsebre játékfejlesztésből és unalmukban Ferrarikat vásárolgatnak.
Demis Hassabis: A megoldás a middleware: külső engine-ek, programmodulok, fejlesztői eszközök licencelése – plusz esetleg a külsős cégek megbízása olyan feladatokra, mint például a grafika.

Van-e bárkinek a mai játékvilágban esélye arra, hogy komoly üzleti háttér nélkül valami kiugróan sikeres dolgot alkosson (mint például az id a kilencvenes évek elején-közepén) – vagy a játékipar végleg a milliárddolláros óriáscégek és az öltönyös-nyakkendős üzletemberek világává vált?
Randy Pitchford: A kreatív és független fejlesztőknek mindig meglesz a helye a játékpiacon. A saját cégemet tudom legjobb példának felhozni: a Gearbox öt éve független cégként él és virul, és a Brothers in Armsszal nemsokára megmutatjuk, hogy igenis képes lehet valaki a dollárpapák gyámkodása nélkül is csúcskategóriás játékot alkotni. Bárki megismételheti ma is az id sikersztoriját: ehhez csupán azt a zsenialitást, bátorságot, kreativitást, kitartást, és irtózatosan kemény munkát kell felmutatniuk, aminek Carmackék a sikerüket köszönhetik a mai napig...
Bill Roper: Abszolút nem tartom lehetetlennek az ilyen mérvű siker megismétlését, söt, ma is tanúi lehetünk hasonló történeteknek, gondoljunk csak a Counter-Strike-ra vagy a Desert Combatra. Mindig lesznek olyan utak, amiken ki lehet kerülni a nagy kiadókat, ilyen például a játékok internetes terjesztése, ami több országban (például Koreában) már ma nagyobb forgalmat bonyolít, mint a hagyományos, kiadón és kereskedőn keresztüli értékesítés. Emlékezzünk csak: az id is többek között egy terjesztésbeli forradalomnak (a sharewere modellnek) köszönhette a sikerét!
Levelord: Igen, a megfelelő tehetség és kitartás birtokában erre ma is megvan az esély, de már jóval kevesebb, mint akár 5-10 éve... Ez a mi kis Hollywoodunk: ott is minden évben ugyanazokat a kliséket erőltetik a sokmilliós közönségfilmekben, és mindig akad egy független, semmiből jövő álmodozó, aki fenekestül felforgatja az egész mozivilágot.
Demis Hassabis: Ma már elmondhatatlanul nehéz, szinte lehetetlen a „garázsból" megváltani a világot, hiszen a mai játékok borzasztóan nagyok és összetettek. Ettől függetlenül úgy gondolom, az esély még mindig megvan azok számára, akik kellően tehetségesek, kitartóak és szerencsések.

„Négy sztárvendégünk csak egyvalamiben ért egyet: a PC-s játékok hatalmas jövő előtt állnak!"

Mit tartotok a legnagyobb lépésnek, ami a játékok fejlődésében az elmúlt 1-2 évben történt?
Randy Pitchford: A realizmusra való törekvést látom a legfontosabb irányzatnak. Bocs hogy megint a Brothers in Armst hozom fel példának, de... a játékban valódi embereket modelleztünk le, akiknek valódi érzelmeik vannak. Ők már nem egyszerű játékhősök, hanem virtuális személyiségek, akik hátborzongatóan valóságosnak hatnak.
Bill Roper: A grafikai megvalósítás terén történt a legnagyobb minőségi ugrás. Bár a játékmenet a legfontosabb, hiszen ez adja igazán szavatosságot, és hosszú távú sikert egy játéknak, nagyon fontos az is, hogy a játék jól nézzen ki – főleg a nem-hardcore rétegek megnyeréséhez. Ezen a területen látom jelenleg is a legnagyobb fejlődést.
Levelord: A különféle textúra-trükkök megvalósítását (normal mapping, displacement, bump map, specular), amelyeknek hála a játékok látványvilága hatalmas fejlődésen ment keresztül.
Demis Hassabis: A grafika és animáció színvonala emelkedett drasztikus mértékben. Ma már minden elsővonalbeli játék egészen elképesztően néz ki; a döbbenetes grafika alapkövetelménnyé vált.

Néhány éve a „3D", és a „multiplayer" voltak azok a varázsszavak, amik eladták a játékokat, manapság talán a „mod-barát" és a „szabad játékmenet" kifejezések azok, amiket a legtöbbet hallani. Mit gondoltok, mik lesznek a következő évek varázsigéi?
Randy Pitchford: Én a realizmusban hiszek. Minél valósághűbbek lesznek a játékok (és itt nem elsősorban a grafikára gondolok, inkább interaktív környezetre, mesterséges intelligenciára és nagyfokú cselekvési

szabadságra, ami által jobban bele tudod magad élni a játékba), annál inkább el tudjuk érni azokat az embereket is, akik eddig idegenkedtek a játékoktól.
Bill Roper: Az online közösségekre építő fejlesztés lehet a jövő egyik fontos filozófiája a játékiparban. A megbízható és tömeges internetes játék előtt álló technológiai akadályok PC-s fronton már elhárultak, és nemsokára a konzolos online játékok is kinövik gyermekbetegségeiket – ha a két játékosbázis egyesül, és egy hatalmas közös tábort alkot, újabb minőségi ugrás történhet a játékok színvonalában.
Levelord: A realizmus, és az online világok felé látom elmozdulni a játékokat – és ennek nagyon örülök!
Demis Hassabis: A szabadon alakítható, a játékos stílusához idomuló játékmenet, és az interaktív, intelligens játékbeli karakterek, illetve történetek az a két terület, ahol forradalmat várok a következő években.

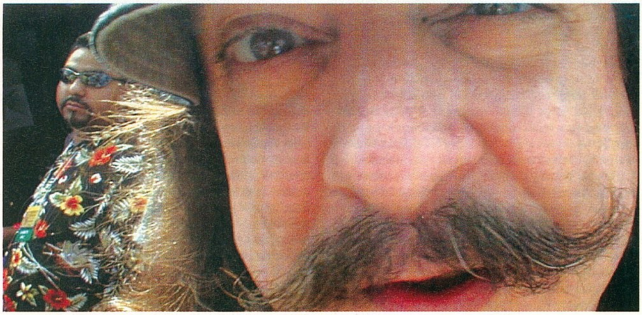
Melyek szerintetek a legjobb játékfejlesztő csapatok ma a világon? Csak semmi álszerénység...!
Randy Pitchford: Azért nehéz erre a kérdésre válaszolni, mert ezt nem lehet kizárólag a játékok minősége alapján megítélni, hiszen rengeteget számít az is, hogy a csapatban milyen a légkör, a társaság... Ilyen szempontból pedig csak a Gearboxot ismerem. Ha csak a játékok alapján kell ítélnem, a Blizzardot tartom a világ legjobbjának.
Bill Roper: Azokat a csapatokat tartom a legjobbnak, akik nem ismernek kompromisszumot a minőség terén, és mindig a legjobbat hozzák ki magukból: id, Valve, BioWare, Maxis, Namco, Nintendo, Squaresoft, no és persze a Blizzard... Ezen felül van néhány kiemelkedő személyisége a játékiparnak, akik bárhol, bármilyen csapattal képesek kiemelkedőt alkotni: Sid Meier, Peter Molyneux, Warren Spector, Bruce Shelley vagy Chris Taylor remek példa erre.
Levelord: Nem, erre nem tudok válaszolni... Oké, ha nagyon muszáj, az id Software-re szavazok.
Demis Hassabis: A BioWare, a játékaik folyamatos, hihetetlenül magas minősége miatt, és a Lionhead, ahol a világ játékfejlesztői közül a legnagyobb kreatív energiatartalék rejlik.

Mi az a legfontosabb tanács, amit kezdő játékfejlesztők figyelmébe ajánlotok a siker érdekében?
Randy Pitchford: Meg kell találni az újítások, és a játékosok számára ismerős, biztonságot, kényelmet nyújtó játékelemek ideális arányát; ez mindennél fontosabb! Ha bármelyik irányba elbillen a mérleg, a játékos elveszíti az érdeklődését.
Bill Roper: Nem szabad túl sokat vállalni; meg kell találni a játék igazi élményét adó magot, kizárólag arra koncentrálni, és tűzön-vízen keresztülvinni a fontos design döntéseket. A Diablo első része például ennek köszönhette a sikerét: alapjában véve roppant egyszerű volt (különösen a második részhez hasonlítva), mégis élvezetes, a játékosnak sok lehetőséget adó, és minden tekintetben sikeres játék lett.

Levelord: Le kell nyűgözni a közönséget! El kell érni, hogy a játékosnak tátva maradjon a szája, és csak annyit tudjon kinyögni, hogy „Ez király...!". Hogy ezt mivel éred el (látvánnyal, hangulattal, történettel, újszerű játékmenettel, vagy szimplán azzal, hogy élvezetes a játékod), tulajdonképpen teljesen mindegy. Tudom, ez elég általános válasz volt, de azt hiszem, ez az egyetlen igazi válasz.
Demis Hassabis: Nem számít, mennyire tehetségesnek érzed magad technikailag, ne próbálj egyszerre építeni világszintű engine-t, és rá épülő játékot! Inkább licencelj, vagy előbb dolgozd ki a technológiát kis csapattal, és csak utána, a kész engine-nel kezdj neki a játéknak!

Személyes kérdésekkel kezdtük, fejezzük is be hasonlókkal: mik az örök kedvenc játékaitok, és melyik játékok megjelenését várjátok leginkább?
Randy Pitchford: A Doom 1-2-vel többet játszottam életemben, mint az összes többi játékkal együttvéve, így számomra ez az örök favorit – ebből szinte egyenesen következik, hogy a Doom 3 számomra 2004 legjobban várt játéka. Egyébként az év végén félelmetes mennyiségben fognak érkezni a jobbnál jobb játékok, aminek nagyon örülök, és sokakkal ellentétben úgy gondolom, hogy ez jót fog tenni a játékiparnak, rengeteg új embert fog a fanatikus játékosok körébe csábítani.
Bill Roper: Minden idők legjobb játéka számomra a póker. Könnyen megtanulható, mégis hihetetlen mélységeket és végtelen variációt rejt, hordozható, ideális benne a szerencse és a játéktudás súlyának aránya, multiplayerben megunhatatlan... A legjobban várt játékok listáját, ahogy minden PC-s játékosnál, nálam is a Doom 3 és a Half-Life 2 vezeti, emellett nagyon sokat várok a Movies-tól (rettentő nagy mozirajongó vagyok, a Movies álmaim játékának ígérkezik), az új Pirates!-től (az eredetivel irtózatosan sokat játszottam), a Star Wars Battlefronttól, online fronton pedig természetesen a World of Warcrafttól.
Levelord: A legnagyobb kedvenceim a mai napig a Doom és az első Age of Empires maradtak (AoE-t a mai napig játszom hetente pár alkalommal!), az utóbbi időkben pedig a Call of Duty fogott meg leginkább – ezért legjobban ennek a kiegészítőjét és a folytatását várom (annak ellenére, hogy már nagyon fáraszt a második világháborús játékok és filmek áradata).
Demis Hassabis: Örök kedvenceim a Starcraft, a Civilization, az X-COM, a Populous, és a Pro Evo Soccer 2. Amivel idén leginkább szeretnék játszani, az a Perimeter – tudom, hogy már rég megjelent, de egyszerűen nem jutott még rá időm, pedig nagyon ígéretesnek tűnik!

Ha készíthetnétek egy játékot, ahol nem számít a költségvetés, a fejlesztési idő, a csapat mérete és összetétele, mi lenne ez az álom-projekt?


Levelordot nem a legendás szépsége miatt szeretjük...

A kerekasztal körül ültek:

Richard „Levelord" Gray
A szabadszájú pályatervező a játékvilág egyik emblematikus figurája: ő a játékfejlesztői közösség egyik szócsöve, örök lázadója. Emellett a legnevesebb, és alighanem az egyik legjobb FPS-designer a világon. Az egykori haditengerész (négy évig szolgált a USS Detroit atomtengeralattjárón technikusként) olyan játékok készítésében vett részt, mint a Duke Nukem 3D, a Sin, a Counter-Strike, vagy a Star Trek Elite Force 2.

Randy Pitchford
Mielőtt a Gearbox Software-t megalapította volna, hivatásos bűvész, és a világ élvonalába tartozó Quake-játékos volt. Csapatával eddig olyan konzolos sikerjátékok PC-re portolásával tengette napjait, mint a Halo vagy a Tony Hawk Pro Skater 3, illetve a Half-Life két nagy sikerű kiegészítője, az Opposing Force, és a Blue Shift is az ő nevükhöz fűződik. Mostanában a zseniálisnak ígérkező Brothers in Arms fejlesztésén fáradozik.

Bill Roper
Tíz éven keresztül ő volt a Blizzard arca – a kezdetek óta ott volt a világ leghíresebb játékkészítő csapatában, részt vett a Starcraft, a Warcraft három, illetve a Diablo két részének fejlesztésében, és az összes kiegészítő lemez megalkotásában. Pár hónapja a rajongók megrökönyödésére, néhány Blizzard-alapítóval együtt kilépett az anyacégtől, és Flagship Studios néven új csapatot alapított. A játékvilág egyik nagy rejtélye, hogy milyen játékon dolgozik most...

Demis Hassabis
A játékvilág csodagyereke. 12 évesen korosztályos sakkvilágbajnok volt, majd 14 évesen játéktesztet a Bullfrognál. Aránylag tehetségesnek tűnhetett Molyneux számára, aki két év múlva már a Theme Park vezető programozójaként alkalmazta, majd – cambridge-i tanulmányai mellett – magával vitte a Lionheadbe. Demisnek nem tetszett a Black & White, ezért saját csapatot alapított, ahol a Republickal mutatkozott be, most pedig az Evil Geniuson dolgozik.

Randy Pitchford: Nagyon szívesen dolgoznék az id Software-rel közösen egy Doom- vagy Quake-szerű játékon – leginkább olyan formában, ahogyan a Half-Life-fal és a Halóval dolgoztunk: kész alapra rá-építve a saját ötleteinket.
Bill Roper: Lehet, hogy hihetetlenül hangzik, de a Flagship Studiosnál jelenleg éppen az álom-projektemen dolgozom – a 2005-ös E3-on majd meglátjátok, min is!
Levelord: Van egy álom-projekt játéktervünk a Ritualnál, de azt tényleg csak akkor tudnánk megvalósítani, ha végtelen pénz és idő állna a rendelkezésünkre, plusz mentesség mindenféle külső, kiadói nyomás alól... Nem akarok sokat elárulni róla (hátha egyszer tényleg összejön), mindenesetre nagyon humoros, nagyon nem hagyománytisztelő és kicsit talán perverz játék lenne, amit valószínűleg azonnal kitiltanának a játékboltok 99%-ából...
Demis Hassabis: Olyan interaktív világ-szimulációt írnék, ami minden játékos számára más és más élményt nyújt, mert intelligensen reagál a játékos akcióira és hozzáigazodik a játékstílusához. Nagy tisztelője vagyok Will Wrightnak, csodálom a munkáját, és úgy gondolom, ő a legeszesebb fickó a játékiparban – nem jönne rosszul a segítsége egy ilyen projektben...

Hancu

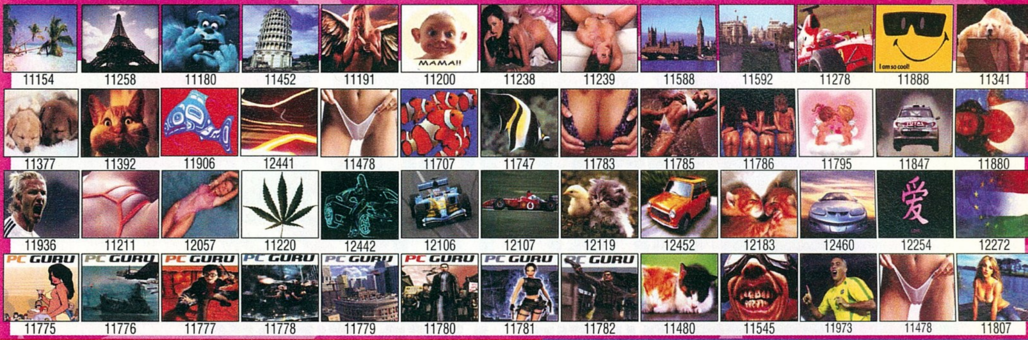
Színes háttérképek - MMS - ek

Csak 380 Ft!

Szinte minden telefonra!

Színes háttérképek - MMS-ek PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063



POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

Csak 380 Ft!

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20.** Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

Black Eyed Peas - Shut Up	1388	Mekk mester	1475
Usher - Yeah	1632	X Files	1169
Tankcsapda - Adjon az ég	1381	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598	Megasztár - Csillagdal	1601
Groovehouse - Ha újra látom	1376	A rózsaszín párduc	1163
Nox - Százszor ölelj meg	1395	Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Hooligans - Királylány	1330	BadBoys	1143
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487	Keresztapa	1300
Benni Benassi - Satisfaction	1468	Macskajaj	1299
The Rasmus - In The Shadows	1325	Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	1199

ÚJDONSÁGOK

Aj' de bánatos szívem leszakad...	1838
Pain - Szívek	1892
Gamelan	1845
Fanfár 3	1854
Despina Vandi - Opa Opa	1890
Evanescence - Everybody's Fool	1891
Space Monkeez - My Lil' Whore	1893

RAJZFILMEK

A kockásfülű nyúl	1470
A nagy ho-ho-ho horgász	1471
A rózsaszín párduc	1163
Frakk, a macskák réme	1472
Fülesmackó	1533
Hupikék törpikék	1473
Kis tehén	1298
Kukori és Kotkoda	1534
Magyar népmesék	1474
Mekk mester	1475
Mézga család	1297
Nils Holgersson	1476
Pokémon	1477
Popeye, a tengerész	1478
Süsü, a sárkány	1479
Tini nindzsa teknőcök	1480
Tom és Jerry	1481
TV maci	1482
Vuk	1483

HIP-HOP, RNB

Ashanti - Rain On Me	1745
Lemar - Dance With You	1597
Craig David - Hidden Agenda	1749
Kelis - Trick Me	1817
Kamikaze - Isten hozott a földi pokolban	1875
Neo - Everybody Come On	1360
Neo - Kontroll	1464
Aaliyah - Black n Forth	1336
Ganxta Zolee és a Kartel - A legnagyobb pofon	1369
P Diddy - Shake Ya Tailfeather	1372
Coolio - Gangstas Paradise	1197
Master Blaster - How Old R U	1229
50 Cent ft. Nate Dogg - 21 Questions	1242
Outkast - The Way You Move	1497
50 Cent - In Da Club	1175
Thalia ft. Fat Joe - I Want You	1244
50 Cent - PIMP	1326
Sean Paul - Like Glue	1358
Outkast - Hey Ya	1528
Fat Joe Ashanti - What's Luv	1100
Xzibit - X	1118
Ice Cube - Ghetto	1101
Puff Daddy - Come with me	1110
Notorious Big - Big Poppa	1108
Snoop Dogg - Murder was the case	1116

MONO CSENGÉSEK

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 71** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-506

TOP

Szívdobogás (zaj)	21423	Star Wars - Birodalmi induló	1042
Pumpkin and Honey Bunny (TAXI)	21515	Gyűrűk ura	1055
Macskajaj	10782	A keresztapa	1001
50 Cents - PIMP	22064	Füttyszó (zaj)	2148
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	21438	Buborékok - zaj	2107
Leon, a profi	10722	Vuk	2147
MÁV szignál	21288	Star Wars - R2D2 (zaj)	2134
		Surda	1069

ÚJDONSÁGOK

Sean Paul - Like Glue	22061
50 Cents - Pimp	22064
Redrama - Hang It Up	22060
System Of Dawn - Sugar	22062
No Angels - Someday	22059
Muse - Time Is Running Out	22058
Love Committee - Love Rules	22055
Mary J. Blidge Ft. Method Man - Love At First Sight	22057
Linkin Park - Numb	22054
Marilyn Manson - This Is The New Shit	22056
Iron Maiden - Wildest Dreams	22053
Technicolour - Fireflies	22063

HIP-HOP/RAP

Busta Ryhmes-wohaa	10493
Ll Cool J-you And Me	10528
2pac - Until The End Of Time	10594
Baha Men-who Let The Dogs Out	10481
Dr. Dre-forgot About Timmy	10435
Dmx - Who We Be	1037
Busta Rhymes - Genisis	1038
Wyclef Jean - Perfect Gentleman	1060
Dante Thomas - Miss California	1068
Snoop Dogg Feat. Pharell - Beautiful	2155
Busta Rhymes - Whats Gonna Be	2156
Cameo - Word Up	2156
Eminem - Sing For The Moment	2153
Roberta Flack - Killing Me Softly	2004
Ganxsta Zolee - Vatoloco	1068
Eminem - The Way I Am	1079
Run Dmc - Walk This Way	1036
Shaggy - It Wasnt Me	1028
Destinys Child - Emotions - Nilsen	1004
Shaggy - Luv Me Luv Me	1002
Thomas Dante - Miss California	1006
Destiny 'S Child -	
Independent Woman	1028
Afroman - Because I Get High	1005

AUDIÓ CSENGÉSEK

Nálunk először!

PCX XXXX → 06 90 629 000

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: **Sony Ericsson** K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 **Nokia** 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, **Motorola** V300, V525, V600, MPX200 **Samsung** A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 **Siemens** C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 629 000**-ás számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

EMBERI HANGOK

Tarzan	3100
Horkolás	3045
Wake up (női gépi)	3036
Sikítás	3055
Polgár Jenő	3054
Good morning (női gépi)	3028
Böfögés	3039
Szalacsi	3038
Erotikus aaah (női)	3041
Good bye (férfi gépi)	3013
Have a nice day (női gépi)	3029
New message received (férfi gépi)	3018
Hello baby (férfi gépi)	3016
Good morning (férfi gépi)	3014
Wake up (férfi gépi)	3025
Juhuuu	3046

ÁLLATHANGOK

Kutya	3006
Ló	3007
Varjú	3012
Kakas	3003
Macska	3004
Tehenek	3002

ZENE

Trombita4	3074
Hockey	3066

JÁRMŰVEK

Duda6	3086

JAVA játékok

Letöltés csak 1 SMS-sel!

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás)**

Fruit Machine

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba betérned egy jó kis nyerőgépezésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyümölcsgép".

JATEKPC 9

Global Grand Prix

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Ez az a játék, amit nem fogsz tudni abbahagyni! A játékbeli autódat is felturbózhatod, ha ügyesen versenyzel!

JATEKPC 10

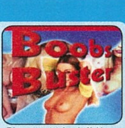
Tankvadász

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Te vagy az utolsó ember, akiben bízhatunk. Egyetlen fegyvered van az ellenség ellen: a tankod.

JATEKPC 12

Boobs Buster



Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

JATEKPC 39

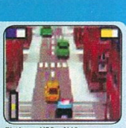
Tommi Mäkkinen

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

JATEKPC 73

Járőr



Platform: N30c, N40

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

JATEKPC 504

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600, **V300:** Motorola V300, V525, V600, **T720:** T720/T720i, **SieSL55, SieS55:** Siemens SL55, S55, **Sharp_20:** Gx20, Gx30, **Sharp_22:** Gx22, **Sharp_10:** Gx10, **SEP800:** Sony Ericsson P800 és P900

GROUND CONTROL 2 MULTIPLAYER TIPPEK

Előző hónapban mutattuk be a svéd Massive legújabb játékát, melyet az elmúlt hónapban intenzív multiplayer tesztelésnek vetettünk alá. Mivel a program meglehetősen különbözik a szokványos RTS-ektől – például nem lehet építkezni – úgy gondoltuk, örömmel fogadnátok egy tippgyűjteményt, melyet főleg többjátékos módban lehet felhasználni.

Az első percek

A Ground Control 2 alapvető eltérése az RTS-sémáktól azt jelenti, hogy a használandó taktikák is mások. A pénzként szolgáló AP két úton szerezhető meg: egyrészt minden ölés után megkapjuk a szétlőtt egység értékének egy részét, másrészt az elfoglalt Landolási Zónák, illetve Győzelmi Helyek (LZ-k és VP-k) folyamatos utánpótlást biztosítanak. A győzelem tehát csak akkor szerezhető meg, ha utóbbiakat képesek vagyunk elfoglalni és megvédeni.

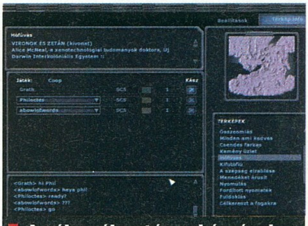
Mivel a játék kellőképpen ki van egyensúlyozva, nincs egyetlen, mindent ütő taktika – a netes toplisták első helyezettjei teljesen eltérő taktikákat alkalmaznak. A titok a változatos felépítésű seregek használata, mert mindennek van ellenszere. A repülők kiiktatják a tankokat, a rakétás terradinok a repülőket, a gyalogosok a rakétás terradinokat, a mesterlövészek a gyalogosokat, a tankok pedig a mesterlövészeket.

Az első pillanatokban arra kell koncentrálni, hogy minél több VP-t foglaljunk el. A sorrend persze pályánként változik, de általában érdemes a távolabbiakkal kezdeni, mert ami közel van, azt később, a második hullámban is megszerezhetjük (ha csapatjátékot játszunk, célszerű felosztani a feladatokat). Sok variáció van, hogy milyen egységeket rendeljünk, de a csapatszállító + gyalogosok, illetve a szállítóhelidin és valamilyen erős terradin-centuriod kombináció működik legjobban. Az is rendkívül fontos, hogy azonnal foglaljuk el a különféle fegyverállásokat, légelhárító ütegeket. Ezeket nem szabad figyelmen kívül hagyni, rengeteg ellenfelet ölhetünk meg velük, ráadásul, ha mi nem tesszük meg, az ellenfél fog beköltözni.

Győzelmi kézikönyv

Az első percekben nagyjából kialakulnak az erőviszonyok, ekkor kell kialakítanunk a védelmet. Ezek alapja a rakétás terradin (mivel a két oldal nagyjából ugyanolyan funkciójú egységekkel rendelkezik, a viron megfelelőket – jelen esetben a rakétás centuroidot – nem fogom külön kiemelni). Kitűnő légelhárító egység, másrészt képes védőpajzsot generálni, mely alá igen sok egység elfér. A jól működő védelem néhány réteg ilyen pajzsból áll, amely alatt van egy utász, hogy gyógyítson, néhány nagyobb tank, valamint légelhárító egységek. Persze még az ilyen védelmet is fel lehet törni, de kezdetnek nem rossz.

A támadási módszerek az ellenfél tevékenységétől is függenek, ezért próbáljuk megtudni, mire készül. Ebben a vironoknál van az előny, ugyanis a felderítő helidinjük másodlagos üzemmódban hatalmas távolságig működő radarként funkcionál. Érdemes csapattársainkkal egyeztetni, felosztva a feladatokat. Valaki hozza a tankokat, egy másik a légvédelmi rakétás egységeket, a harmadik pedig a kiegészítőket (mesterlövészek, lángszórósok, tüzérség). Egy ilyen koncentrált támadást csak hasonlóképpen egyesített védelemmel lehet megállítani.



A pályaválasztás nehézségei...

Másik hatékony támadási forma a „teknősözés", vagyis turtling. Ez az említett rakétás egységek pajzsgeneráló képességére épít, ilyenből kell mondjuk hat, melléjük támadó erőként legalább három tüzérségi ágyú. Ezek óriási távolságra tudnak bombázni, és elképesztő erejük van. A teknősözés lényege, hogy ez a páncél, az alóla kilövő fegyverekkel lassan vonul az ellenfél bázisa felé. Arra kell figyelni, hogy a tüzérség lövedékei késleltetve csapódnak be, így az ellenfelek elé kell célozni. Mivel ez csak a lassú gyalogosoknál számolható ki, célszerű megfelelő védelemmel ellátni a teknősöket. Igazán látványos küzdelmek két teknős találkozásakor alakulnak ki, ilyenkor alaphelyzetben az győz, aki nagyobb sereggel megy (egy tüzér feltartásához egy pajzs szükséges). Ezt azonban befolyásolhatjuk, ha feláldozunk néhány repülőt – várhatóan hamar lelövik őket, de a pajzsgenerátoroknak az ő rakétáikkal

A látvány még mindig első osztályú

Már csak egy VP-t kell elfoglalni!

Csúcsforgalom a Massgate-en

A híd már megint túl mesze van

Pusztítani jöttünk, nem győzni

is meg kell birkóznia. Még jobb, ha légicsapást indítunk, ezt a bomba alakú ikonnal tehetjük meg. Ez ugyan 2000 AP-be kerül (van olcsóbb is, de azt nem érdemes használni), viszont rendkívül lecsökkenti a pajzsok erejét, így a tüzérek lövedékei át tudnak hatolni azokon. A viron támadó kapszula, mely öt klánört juttat célba (ezt is a bomba alakú ikonnál lehet megrendelni), igen hatékony lehet, három-négy alkalommal is sikerült ezzel szétszednem egy teknőst, illetve beásott védelmeket. A kapszulát ne a pajzsra dombjuk, és ha leértek a srácok, célozzunk a pajzsgenerátorokra.

Érdekes taktika lehet a csapatszállító bevetése, ehhez először is ki kell kapcsolni az automatikus visszatérést a bázisra (a jobb felső sarokban van a kapcsoló). A

Parázs hangulat az ipartelepen

legfőbb szabály, hogy ehhez fel kell tápolni a hajót, mégpedig legalább hármas szintre a fegyvereit, a páncélzatát és az üzemanyagot, és az sem árt, ha a motorokon is javítunk. Ez rengeteg AP-t fogyaszt, tehát erre csak akkor van lehetőség, ha sokfős csapatjátékot játszunk, és a többiek is tudják tartani a bázisokat (ilyenkor is legyen egy kis támadóseregünk, mondjuk néhány helidin, hogy ölésből is folyjon be pénz). Egy maximumra fejlesztett csapatszállító egy rendkívül erős teknőst egymaga le tud rombolni, viszont a durva légvédelem képes lehet meglepni, ezért óvatosan menjünk, először mindig derítsük föl a területet. Aki nem vágyik ilyen kockázatos taktikára – ha lelövik a csapatszállítót, öt percig nincs utánpótlás! – inkább a rakteret, és esetleg később a motorokat fejlessze fel kettes szintre.

Természetesen a többjátékos módban is élnek azok az alapvető trükkök, amelyeket az egyjátékos módban használhatunk (apropó egyjátékos mód: ha a vironokkal akarunk játszani, érdemes az ő történetüket is végigjátszani, mert a furcsa nevű és kinézetű egységek célszerű használatára nem könnyű e nélkül rájönni). Ha városi pályán vagyunk, az épületekben elszórt mesterlövészek sokat segíthetnek – ha viszont egy helyre pakoljuk mindet, könnyen kinyírják őket. Használjuk a két működési mód közötti váltogatást (X gomb), így alkalmazkodhatunk a sűrűn változó helyzethez. Vigyázzunk, hogy módváltásnál az egységek elfelejtik parancsaikat, így ha például menekülésnél a helidineket gyors üzemmódba kapcsoljuk, de nem küldjük őket még egyszer biztonságos területre, elbuktuk őket. A viron egységeknél kiemelten fontos az egyesítés, és a szétválasztás (E gomb). Szerencsére e folyamat nem tart sokáig, és hatalmas előnyt jelent, ha minden ellenfelet az ellene leginkább hatékony egységgel várunk – az egyesített egység ugyanis nem feltétlenül hasznosabb, mint két alkotórésze külön-külön!

Piszkos trükkök

Szép dolog, ha normál körülmények között képesek vagyunk győzni, de sokan nem nyugszanak ebbe bele, és elkezdenek különféle tisztességtelen megoldásokat alkalmazni. Ezek közül az elsőszámú a TurretRush, a Starcraft-béli ReaverDrop megfelelője. Kell hozzá egy szállító repülő, egy földi szállító (roham páncélos vagy korruptor centuroid) és nyolc őrágyú. Az őrágyúkat töltsük be a páncélosba, a szállító helidinnel kapjuk azt föl, majd tegyük le az elfoglalni kívánt ellenséges LZ, VP vagy teknős közelében (ne túlságosan közel, mert nagyon sokáig tart, amíg a szállító repülő lerakja rakományát, és eközben könnyedén lelőhetik). Innen rongyoljunk be a páncélossal az elfoglalni kívánt helyre, és ürítsük ki rakterünket (U gomb). A nyolc gépágyú minden védelmet szétforgácsol, és mivel sok egység még csak támadni sem tudja, jó eséllyel életben is maradnak. Csak a gyalogság képes ellenük felvenni a harcot, illetve az embereknél a lángszórós rohampáncélos. Feltéve, hogy bőviben vagyunk az AP-nak, tovább segítheti a taktika eredményességét, ha a manőver előtt az ellenkező irányból alibi támadást indítunk. Védekezni e taktika ellen a VP-k és LZ-k összetett védelmével lehet, mindig rakjunk pár gyalogost is az őrzők közé. Sokat segít a radarozás, felderítés is, néhány helidinnel már a támadás kezdete előtt lelőhetjük a szállítójárműveket.

Másik igen idegesítő taktika az ellenfél csapatszállítójának megsemmisítése. Erre főként szigetes pályákon – illetve ott, ahol az LZ-k messze vannak a pálya szélétől – van lehetőség. Pakoljunk tíz repülőt a csapatszállító útjába, a pálya szélére, és néhány rendelés után a csapatszállító elhullik. Ez a taktika meglepően sokszor beválik, egyszerűen azért, mert az embernek nincs ideje figyelni mindenre. Ezért igyekezzünk elérni, hogy rendeléskor mindig megnézzük a csapatszállító életerejét – ha sérült, akkor valaki trükközget! A megoldás egyszerű: küldjünk ki egy nagyobb csapat repülőt, és verjük le a sunnyogó ellenfelet. Ha elhúzódó játékról van szó, sok AP-val, érdemes lehet megerősíteni a csapatszállító fegyverzetét és páncélzatát. Hasznos tudni, hogy ha a szállító helidinnek van rakománya, a levegőből is tud VP-t és LZ-t foglalni (a program csak azt érzékeli, hogy azon a helyen van földi egység, azt nem veszi észre, hogy a levegőben). Ez azért jó, mert a legtöbb földi egység nem képes repülőkre tüzelni. Igaz, az ellenfél hamarosan oda fog küldeni pár rakétás egységet, de így egyszerű és olcsó (1000 AP körül megússzuk) taktikával hosszú percekig őrizhetünk egy értékes helyet.

A Ground Control 2 legjobb vonása, hogy nincs verhetetlen stratégia, mindig igazodnunk kell az ellenfél taktikájához (ennek kiismeréséhez nyújt segítséget, ha úgy helyezzük el szenzorokat, hogy lássuk az LZ-jét). Ha valaki csak repülőket gyárt, érdemes légelhárító egységeket rendelni, ha nagy csapat gyalogossal indul meg, készíthetjük a lángszórós/toxikus egységeket. Ha a csapatok nagyjából azonos képességű játékosokból állnak, a játék folyamatos csapások-ellencsapások pulzálásából áll – ennél izgalmasabb, változatosabb multiplayer élmény pedig nem nagyon van...

Grath

ÉRDEKESSÉGEK

Codename Riverbed

Az első GC2 mod a vietnami háborúba kalauzolja el a játékosokat. A Riverbed teljesen más játékstílust követel, mint az eredeti játék, hiszen sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak a repülő egységek. A fejlesztők egyelőre az egységek modellezésénél tartanak, az első képeket a http://cr.dfriends.org címen nézhetjük meg.

Pályakészítés

Aki érdeklődik a pályaszerkesztés iránt, a http://xed.massive.se oldalon talál információkat a XEd pályaszerkesztőről. A kézikönyv mellett olvashatunk tippeket is – legalábbis akkor, amikor a fejlesztők megtöltik tartalommal a menüpontokat. A legújabb ígéretek szerint ez még augusztusban megtörténik. Addig is, a legjobb pályákat letölthetjük a www.naureegamer.net, illetve a www.gc2center.com címről.

Az átkozott patch

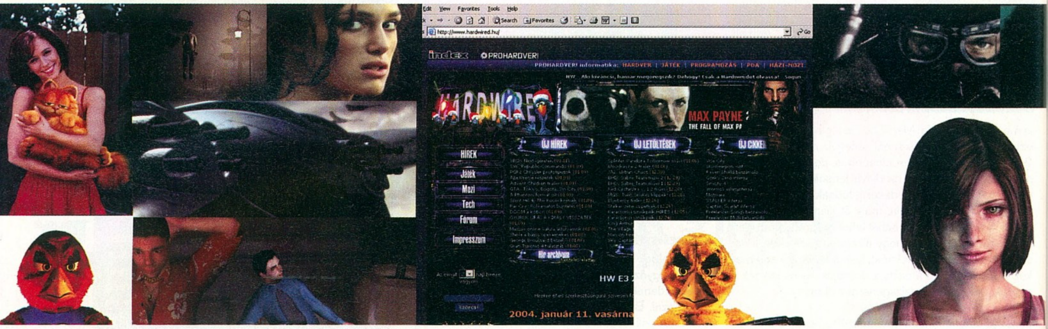
A Massgate-en való játék feltétele, hogy rendelkezzünk a legújabb verziószámú patch-csel. Ez a cikk írásának pillanatában 1.0.0.7. Ez néhány kisebb hibát javít, viszont eltünteti az esetleges mentett állásainkat az egyjátékos módból... A Massive hamar észbekapott, és kiadtak egy kis programot, amellyel visszaállíthatjuk a köddé vált file-okat – ezt a www.groundcontrol2.com oldalról, a Downloads/Utility Software menüpontnál tölthetjük le.

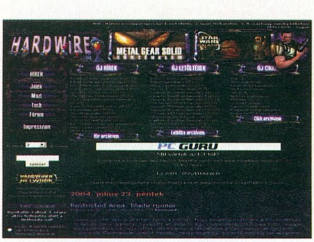
GROUND CONTROL 2 MULTIPLAYER TIPPEK

Fagyos klíma, forró helyzet

Hardwired akták

8. rész





Karr a Fergeteges, obszidián szoborként magaslott a domb aljában. Ezer elit katonája – féktelen gelda mind – tőle balra, csatárláncban rugdosta a földet. Láthatatlan energia vibrált körülöttük. Torkuk mélyéről vészjósló morgás tört elő. Marcangolni vágyó farkasok hörgése. A zsigerekbe markoló hang betöltötte a teret és gonosz kannibál szekta kántálására emlékeztetett.

- Ajajj – vigyorodott el Karr a hang hallatán – itt ménkű nagy mészárlás lesz!

A legszükségesebb vértezettől eltekintve a geldák anyaszült meztelenül várták a csatát. Testükkel érintkező páncélrészek durva éleit letompították, így hófehér alakjukon sikamlósan csúszkált a gömbölyített meteoritacél. Bőrük alatt dühödt topázkigyókként cikáztak a duzzadó kék erek. Sűrű vérük, ha kifolyt, vastól fehérlett. Szőke, kék szemű, vadállati harcos volt mind. Tisztavérű hegylakó. Felhevült testük finoman gőzölgött a reggeli párában. Energiától kicsattanó izomkötegek vonaglottak végtagjaikon. Önkívületi állapotukat a közelgő harc idézte elő. Karr az agresszivitásuk miatt választotta őket. Képesek voltak megállás nélkül, napokig étlen-szomjan menetelni, és ha még vagdalkozni is kellett, hát attól csak vadabbak lettek. A küzdelem annyira felforrósította testüket, hogy ruhát kizárólag csata végeztével tűrtek meg magukon. De hogy ehhez eléggé lehűljenek, többször is jéghideg vízben kellett megmártózniuk.

Szövetségeseik kékbőrűeknek nevezték őket, talán általános sápadtságuk miatt. Senki sem tudta, honnan kerültek elő. A fennsík őslakói csak találgattak ez ügyben. Sámánok szerint a geldák egyszerűen csak megjelentek a párás mezőkön. Sűrű ködből özönlöttek elő és annyian voltak, mint égen a csillag. Szétszóródtak az élettől pezsgő vidéken és meglepően rövid idő leforgása alatt hihetetlenül erős civilizációt hoztak létre. A sámánok megtárgyalták a dolgot a túlvilágon süvöltő szellemekkel, majd igen józanul úgy döntöttek, semmi értelme feldühíteni a geldákat, érdemesebb szövetséget kötni velük. A geldák megvilágosodott Látók voltak mind. Egyetlen ősisten – Drún – létezését ismerték el csupán. Őt sem maguk felett, hanem velük egyenlő rangban. Számukra Drún nem annyira különálló, mindenható lény volt, inkább az összes gelda való tökéletes szellemi formájának magasabb létsíkon való megtestesülése. Ezért a sámánok megrökönyödésére a geldák – eretnek módon! – nem imádtak bálványokat. Semmilyen isteni hatalmat nem ismertek el maguk felett. Drún papok féltve őrzött kincsét, a Védelmező Szent Tudást őrizték elméjükben.

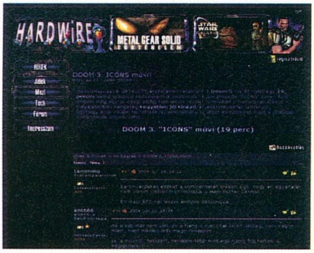
Utódaik teremtő szikrát hordoztak lelkük mélyén, ezt féltő gonddal ápolták, míg az felnőtt korukra már belső tűzként, óriási lángokkal lobogott. Aurájuk az éteri síkon úgy festett, mint vakító fénnyel sugárzó ezernyi erdején csillant meg a reggeli napfény. Néhányan a földet rugdalták kinjukban, és kifehéredett kézzel szorították fegyvereik markolatát. Mások fogukat mélyesztették pajzsuk vastag bőrrel bevont széleibe. Alig bírták türtőztetni magukat. Ha tekintetük perzselni tudott volna, már rég toronymagasan üvöltő lángokkal égne a dombtető.

Karr elmosolyodott a gondolatra. Szándékosan hátrányos pozícióba vezényelte őket. Pontosan a domb aljában sorakoztak fel. Ha most reguláris hadsereg lenne a keze alatt, azt menthetetlenül agyonnyomná a domboldalról leözönlő ellenséges roham. Geldáit rendszerint csak éppen a kellő mértékben lassították le a fejükre zúduló birodalmi csapatok. Ami azt illeti, nyugodt szívvel felküldhetné őket, hiszen még így is elsöpörnék a lefelé özönlő ellenséget. Nyílt terepen viszont problémát jelentettek. Olyan hévvel rohamoztak, hogy a lendület átvitte őket támadóik sorain. Bámulatos szaltókkal cikáztak át az feléjük szurkáló lándzsák felett. Hátulról martak prédájukba, hamar szétszórva

> **"www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."**

nap. Potenciális stratégák lévén vezetők nélkül is kitűnően elboldogultak harcmezőn. Hiába vesztették el kapitányukat, vagy szórták szét őket kegyetlenül, kis csoportokban is átlátták a csatát. Bonyolult taktikai döntéseket hoztak, amely pokoli harcmodorukkal keveredve súlyos veszteségeket okozott az ellenségnek. Karr a Fergetes, csak azért kellett közéjük, mert ő nemesen született volt. Káoszörvényeket féken tartó hadurak ivadéka. Ereiben roppant energia fortyogott. Ami felettébb hasznosnak bizonyult, mert az ellenséges mágus-királyok még azelőtt kiszúrták, mielőtt csapatával a közelükbe érhetett volna. Iszonyú erejű kisugárzása az éteri síkon tökéletesen leárnyékolta elit alakulatának egybeolvadt auráját. A nagy hatalmú, ellenséges tábornokok így kénytelenek voltak őreá figyelni, mialatt a féktelenül tomboló geldák egyszerűen széttépték a mágiavédelem nélkül maradt birodalmi hadtesteket.

Karr, a Fergetes hajókötél-izmokkal ízelt teste jó fejjel magasodott ki katonái közül, így könnyedén végigpillanthatott a csatasoron. Összes harcosa nehezen elfojtott eksztázis görcseiben vonaglott. Lándzsák, csatabárdok és kétkezes pallosok pengéinek rángatózó az ellenük felsorakoztatott hadtesteket. Kedvenc taktikájuk szerint jó húszlépésnyi távolságot tartottak egymástól, nehogy az eszeveszett vagdalkozásban meg a sok ide-oda szaltózás közepette belevágjanak saját véreikbe. Harcoló geldát látni nagyjából olyan élmény volt, mint figyelni, amint az üvöltő tornádó széttép egy egész búzatáblát.



DoorSystem®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távírányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: **Door-System Kft**
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

AQUA computer

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14

Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 688-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18

Bruttó árak!

Tintasugaras nyomtató Lexmark Z602 -2.600 Ft

Mercury Deluxe - 20.750 Ft
3.1Mpixel, LCD
4x digitális zoom
AKCIÓ!

Canon PSA-60 41.250 Ft
2 Mpixel, 3x optikai, 2,5x digitális zoom
Sony DSC P73 73.400 Ft
4.1Mpixel, 3xoptikai, 6x digitális zoom

www.aqua.hu

MagiComp®

A Belváros szívében

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.

Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

BIOSTAR, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!

ABIT AN7 2 ÉV GAR.	18.900
ABIT NF7 2 ÉV GAR.	12.420
ABIT NF7-SL 2 ÉV GAR.	16.768
96XT/128 HIS TURBO	35.800
X800Pro ABIT	79.900
X800XT ABIT	96.800
256/400 GEIL 3 ÉV	10.320

Többre vagy kiváncsi? Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!

www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 8-20
Szo 10-16
info@magicomp.hu

Compact Flash 256MB	7.240
Memory Stick 256MB	13.980
Security Digital 256MB	9.120
Smart Media 128MB	5.960
XD Card 128MB	7.890

Már reggel 8 órától!!!

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

Vista Utazási Irodák

Nyaralás apartmanban 8 nap/7 éj

Bibione	4 700 Ft/főtől
Toszkán-tengerpart	9 100 Ft/főtől
Korzika	19 600 Ft/főtől
Francia Riviéra	25 980 Ft/főtől

Bármely, a hirdetésben szereplő utazás megvásárlása esetén Vista ajándékkal kedveskedünk Önnek.

Vista Utazási Központ
1061 Budapest, Andrássy út 1.
429-9751, tourop@vista.hu

ALIEN computers

Konfigurációk 3 év garanciával
Ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), **akciók**
ATI X800Pro (256 DDR3) **89.800**, 9800Pro128 **51.600**
7N400Pro2 **23.600** 7N400L **16.280** SIPE1000G **18.600**

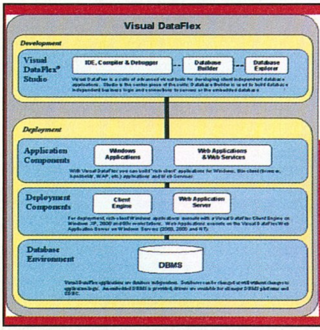
Sulinet expressz
JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel
1*60.000 ? 2*60.000 ? Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) **48.800**
(AMD 1.6, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **77.960**
(XP 2200+, 256 M, 80 GB, DVD, ATI 9200,5.1 hang)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **104.960**
(Gigabyte 7N400L , XP 2600+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) **149.960**
(Abit AN7, XP 3000+, 2*256/400 Brand, 120 GB HD, LG COMBO, GeF 5900, 5.1 hang, Coolink 350W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) **259.960**
(Gigabyte K8NPro,**Athlon64** 3000+, 2*512/400 Kingmax 160 GB (8 MB Cache), 8x **DVD±RW**, Radeon 9800Pro, Audigy2ZS, Chieftec torony 360W, Logitech Cordl. Opt.)
ALPHA C Ultra (csúcs játék Intel) **257.960**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte IK1100, P4 3G Prescott)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Néhány akció: (júni.20-i árak, aktuálisak a WEB-en)
ATI Radeon 9800Pro **43.800** 9600XT **32.340**
GeForce 6800 Ultra 256 MB DDR3 **109.960**
LG CD-író **4.960, Logitech** WEBcam **6.960**
Maxtor HD 120G **15.280**, 200G/8MB **23.360**
Samsung HD (3év) 120/8M **18.960**, 160 **20.480**
NEC 2500 **15.600** LG 4082B (±,RAM) **15.400**
Tuning memóriák, hűtők Csúcs tápok, házak
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

Visual DataFlex



Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

DATASEC

www.datasec.hu
DATASEC információ - biztonság

Adatmentés

letörölték...?
leejtették...?
nem olvasható...?
nem ismeri fel a gépe...?
Van megoldás !

Hívja a +36 (20) 390 9634 forródrótot, vagy keresse fel honlapunkat a www.datasec.hu címen.

HDD, DVD, CD, FD, USBpen, ZIP, CF, SD, MC, SM, xD adathordozókról

ati®

ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA

Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség

1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * **Tel.:** 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * **www.ati.hu**

CSIGAVÉR Autós-Motoros Iskola

LEGNAGYOBB ISKOLA, LEGJOBB ÁR!

www.csigajogsi.hu ▪ info@csigajogsi.hu
Tel.: 215-42-71; 203-19-99

nyári MONITOR AKCIÓ!

Second Hand Store COMPUTER

17" NOKIA Xi, digitális, trinitron
Bruttó ár: 16.250,- Nettó ár: 13.000,-
17" EIZO, IMB, digitális
Bruttó ár:14.625,- Nettó ár:11.700,-

Carbon Márkabolt
Budapest II. ker. Lövőház u. 33.
Tel.: 1/336-0944 • Fax: 1/212-5278
Tel.: 20/449-6515 • **www.carbon.hu**

Carbon irodatechnika – a farbax® csoport tagja

Érvényes: 2004. aug. 6–31.

A játékipari hírességek közül ebben a hónapban a némi szünet után ismét aktív Jane Jensent sikerül rábírnunk némi nosztalgiázásra, ehhez igazodva a rovatban a klasszikus, sztorira és fejtörőkre épülő kalandjátékokról emlékezünk meg.

Ezzel játszottunk:

...5 éve:
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Ms. Jensen a Gabriel Knight-sorozattal írta be magát kitörölhetetlenül a játéktörténelembe. Mindegyik rész

> ...blood of the damned

klasszis volt a maga nemében, és sajnos már bő öt éve annak, hogy az utolsó epizód megjelent. A misztikus, horrorelemekben bővelkedő történetben a főszereplő Gabrielnek egy francia kisvárosban kellett megoldania egy gyerekrablási ügyet, de ahogy az a Jane Jansen által írt sztorikban lenni szokott, a megbízás csak előjáték volt a sokkal nagyobb, veszélyesebb titokhoz (ebben a részben egy vámpírkultuszhoz). A három nap alatt játszódó cselekményben Gabriel mellett csinos segítőjét, Grace-t is kellett irányítanunk, az egyre több gyanúsított, és a rejtély megoldása pedig nagy írókat idéző fordulatokban bővelkedett. Emellett a Gabriel Knight 3 az egyik első olyan kalandjáték volt, amelyben sikerült jól megoldani a használható 3D-s környezet és a hangulat összedolgozását.

...10 éve:
Simon the Sorcerer

A kalandjáték-király Sierra és a LucasArts mellett nemigen rúgtak labdába más kiadók a kilencvenes évek elején, amikor a műfaj a virágkorát érte. Az Adventuresoft fejlesztői az Infocommal karöltve azonban majdnem a nagyok nyomába értek, Simon the Sorcerer című játékukról még olyan vélemény is megjelent, mint a „Monkey Island-killer". Ez azért túlzás így 10 év távlatából is, de tény, hogy az 1993-ban PC-re, egy évvel később pedig Amigán megjelent Simon csak hangyányival maradt el a LucasArts-nivó mögött. A Harry Pottert megelőzve varázslótanoncot szerepeltető program klasszikus point'n'click kaland volt, fantasy és mesevilágok által ihletett környezetben, rengeteg, néhol egészen abszurd humorral. A kézzel rajzolt remek grafika, az akkoriban kellemes MIDI hangok és az a tény, hogy meghalni nem, csak elakadni lehetett benne, igazi családi játékká tette a Simon the Sorcerert – éppen olyanná, amit Jane Jensen emleget az interjúban... Az Adventuresoft később folytatást is készített, majd a Feeble Files című sci-fi kalandjukkal is hűek maradtak a humorhoz.

...15 éve:
Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure

> Igazi ritkaság: eredeti Indy 3 lemez!

A LucasArts új generációs kalandjátékait a harmadik Indiana Jones-filmből készült konverzió vezette fel. Az 1989-ben megjelent programból EGA, később pedig VGA verzió is készült, és a cég korábbi kalandjainak (Maniac Mansion, Zak McKracken) erősen pixeles figuráit gyönyörű, 256 színű grafika váltotta fel. A sztori kottára másolta a film cselekményét, ezért a játék nem volt különösen nehéz, de néhány minijáték (labirintus, ökölharc), a híresen minőségi LucasArts-dialógusok, és persze az elmaradhatatlan, ezúttal azonban nem túlzásba vitt humor klasszikussá tette a hosszú nevű filmátiratot. Az Atarin és Amigán is megjelent programot a szaklapok zöme az év kalandjátékává választotta. (Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...20 éve:
Questprobe-sorozat

Scott Adams a C64-es korszak egyik legtermékenyebb jómunkásembere, rengeteg játékot írt, többek között kalandokat. Ezek közül is a Questprobe-sorozat volt talán a legemlékezetesebb: a Marvel-képregényhősökre épülő játékszériát 12 (!) részesre tervezték, ám a kiadó Adventure Internaitonal csődje miatt csak az első három jelenhetett meg (kettő 1984-ben, egy

> Ezzel játszottunk húsz éve...

pedig 1985-ben). A sorozatindító The Incredible Hulk Bruce Banner történetét dolgozta fel egy meglehetősen nehéz kalandban, a folytatásban (Spiderman) pedig a klasszikus Pókember-ellenfeleket kellett végigtrükköznünk Peter Parkerrel (kétségtelenül ez volt a sorozat legjobb darabja). A harmadik, utolsó Questprobe-játékban (The Fantastic Four) két hőssel is játszhattunk: Thing és Human Torch együttműködése szokatlan ötlet volt kalandjátékban. A sorozat egyszerűségével is megnyerte a játékosokat, grafikája, igekészlete a folytatásokban folyamatosan javult, és a legkomolyabb ellenvélemények is nagyjából így hangzottak: „miért nincs SZÉTÜT ige egy Hulk-játékban...?" (Letöltés: http://www.lemon64.com/)

Mission Impossible

A kalandjátékok műfajából aztán napokig lehetne sorolni a lehetetlen küldetéseket, híres elakadásokat. Én egyet emelnék ki, lassan nyolc éves játékmagazin-beli pályafutásom legsúlyosabb elakadását, ami a Virgin méltatlanul elfelejtett Toonstruckjához kapcsolódik. A játékban egy tizenkét tárgy által működtetett szerkezetet kellett összerakni – tizenegyet meg is találtam, egy hiányzott. Értelmes ötleteim elfogytak egy idő után, nem maradt más hátra, a roppant tudományos „minden tárgyat mindenhol végigpróbálok, és mindenkivel mindenről beszélgetek"-módszerrel megpróbáltam rákadni az utolsó alkatrészre. Semmi eredmény. Akkor már az egész kollégiumi szoba a Toonstruckkal játszott (főiskolás voltam akkor), a játéknak még a felénél sem voltam, a cikkleadás réme pedig egyre fenyegetőbb volt. Végül, egyik szobatársam véletlen klikkelése segített. Az egyik helyszínen, a bohóságok egy kutya és egy macska ökörködött, úgymond „vevőbemutatókat" tartva lecsapták, felrobbantották és lespriccelték egymást a boltban kapható tárgyakkal. Amikor a kutya egy méretes kalapáccsal fejbe verte a macskát, a macska feje fölött néhány másodpercig csillagok keringtek, aztán eltűntek. Na, ezeket a csillagokat kellett felvenni – ez volt a hiányzó alkatrész... Az ügyeletes játéktervező anyukája bizonyára sokáig csuklott a szobánkban akkor felharsanó átkok hatására...

Jane leghíresebb játékhőse, Gabriel Knight

a mesemondó lány
Jane Jensen interjú

Jane Jensen a játékipar „mesemondó lánya". Kalandjátékaiban a sztori szent, jelenetről jelenetre megtervez mindent – nem meglepő, hogy a Jansen-játékok olyanok, akár egy jó film. A magát inkább íróként, mint játékszakemberként aposztrofáló hölgyre leginkább Stephen King és Anne Rice volt nagy hatással, s ez érződik is legismertebb sorozatán, a Gabriel Knighton. A regényírási szabadságáról a játékiparba nemrég visszatért híresség megtisztelte lapunkat egy interjúval.

PC Guru: Egy ideig távol voltál a játéktervezéstől. Miért?
JJ: A Gabriel Knight 3 után hosszú ideig a Dante egyenlete című regényemen dolgoztam. Három évet kellett erre a könyvre szánnom az életemből – nem gondoltam volna, hogy ilyen sok lesz.

Régi idők kalandjátéka

PC Guru: A 2003-as E3-on bejelentetted Project JJ nevű játékodat, egy évvel később pedig lefújtad. Miért nem készülhetett el?
JJ: Ugyanazért állítottam le, amiért nem készült nagy költségvetésű amerikai kalandjáték az elmúlt öt évben: Európa (különösen Franciaország) jól bánik ezzel a műfajjal, de Amerikában a profiton kívül már semmi nem számít – a kalandjáték pedig nem hoz nagy profitot. A Project JJ-hez találtam kiadót, de egy év munka után ugyanez a kiadó tette jégre a játékot anyagi okok miatt.

PC Guru: Milyen lesz az új játékod, a Booby Trap?
JJ: Fejtörőkben bővelkedő kaland természetesen, amivel az online piacot is megcélozzuk. A hagyományos játékelemek (tárgylista, rejtvények, dialógusok stb.) mind megtalálhatók lesznek benne, ugyanakkor hangulatában különbözni fog a többi kalandtól. Soha nem volt még annyi nem-tinédzser és női játékos, mint ma, és rájuk is gondolva a lehető legszélesebb réteget próbáljuk elérni a sztorival – szerintem ez a kalandjátékok fennmaradásának egyik lehetséges útja. A hardcore játékosok is örömüket fogják lelni benne, őket valószínűleg a Sierra Laura Bow-játékaira fogja emlékeztetni.

PC Guru: Sokan mondják, hogy a kalandjáték halott műfaj – mit gondolsz erről?
JJ: Én hiszek ebben a műfajban. Amire a kalandjátéknak szüksége van, az egy új gazdasági modell, a költségvetés ésszerű kihasználása, nagyobb közönség megszólítása és hasonlók. A hagyományos értékesítési csatornákkal is kezdeni kellene valamit, mert egyszerűen nem tudják kezelni ezt a fajta terméket.

PC Guru: A Sierránál kezdted a szakmát, 1991-ben, amikor a cég még a kalandjátékok királya volt. Belülről élted át a vállalat egyre jelentéktelenebbé válását – mi okozta a hanyatlást?
JJ: Megváltozott a piac. Amikor a Sierra indult, a PC a műszaki értelmiségi apukák hobbigépe volt, és sokáig a kalandjáték műfaja tudta legjobban kihasználni a képességeit. Aztán ahogy a technikai fejlődéssel egyre összetettebb akciókat tudott megjeleníteni a gép, úgy nőtt a pörgősebb műfajok rajongóinak száma, és a későbbi generációk már ezeken a műfajokon nőttek fel. Emellett a játékok egyre költségesebb előállítása és a pénzközpontú piaci szemlélet vágta haza a kalandjátékokat – és ezt a Sierra érezte meg a legjobban. Ken Williams, a Sierra igazgatója mindig azt mondta: „a családnak készítünk játékokat". Ma már nincsenek ilyen játékok.

PC Guru: Mit gondolsz, mi tette a Gabriel Knight-sorozatot különlegessé, más kalandoktól eltérővé?
JJ: A Gabriel Knight az egyik első játékom volt 1993-ban, és elsősorban felnőtteknek szólt. Sötét, komoly története volt, és a gazdag, kidolgozott sztori élt – mindhárom részből regényt vagy forgatókönyvet lehetne írni. Leginkább erről a részletgazdagságról híres a sorozat, azt hiszem.

PC Guru: Igen, a Gabriel Knightból remek filmet lehetne készíteni. Nem voltak ilyen terveid vele?
JJ: Dehogynem! Sőt, írtam is forgatókönyvet a játékból. De még mindig a Sierra birtokolja a jogokat és eddig semmi érdeklődést nem mutatott a film iránt.

PC Guru: Mit gondolsz, miért olyan kevés a nő a játékiparban? Rajtad kívül csak Roberta Williams jut eszembe... Változott valamit ez a „férfiuralom" az elmúlt években?
JJ: A PR és marketing pozíciókban egyre több nőt látok az iparban, legtöbbjük más területekről, könyv- vagy filmforgalmazóktól jött át, mert nagyobb perspektívát látnak a játékpiacban. De még mindig nagyon kevés nőt látni a fejlesztői és játéktervezői székekben. Ennek az lehet az oka, hogy meglehetősen kevés játék készül nőknek, ezért nem is nagyon igénylik sehol a női fejlesztőket. A kalandjáték fogyasztható műfaj nők számára is, ezért a Sierránál akadt néhány női designer – Roberta mellett Christy Marx, Lori Cole, Lorelei Shannon és persze én.

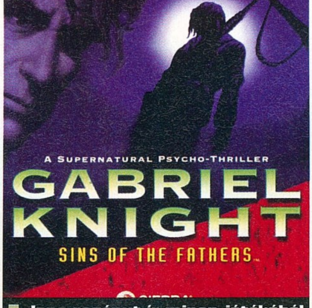
Gabriel Knight 2: az FMV diadala

PC Guru: Melyik játékodra vagy a legbüszkébb?
JJ: A Gabriel Knightra azért, mert hozott valami újat a műfajba és meghatározta a sorozat hangnemét. Emellett az első olyan játék volt, amit designerként jegyeztem, és nagyon izgalmasak voltak az új feladatok, például a hangfelvételek Tim Curryvel. A második részt leginkább a története miatt szeretem, a harmadikat pedig azért, mert mind közül a legösszetettebb, legprofibb játéktervezői munka. Ha mégis kellene egyet választanom, a Gabriel Knight 2 lenne az – az élő színészek nagyszerűen leheltek életet a sztoriba.

PC Guru: Hogy tetszettek a nemrég megjelent kalandjátékok (Syberia 2, Broken Sword 3)?
JJ: Szerettem a Syberiát, megkapó volt a grafikája és a világa. A Broken Sword 3 pedig erős és merész piaci tett volt. De ezeknek a játékoknak az eladási eredményei sem voltak jók – ami sajnálatos, mert nyithattak kaput volna a piacon a többi kalandjátéknak. A Sam & Max 2 és a Full Throttle 2 leállítása is jelzi, hogy mennyire megoldatlanok a kalandjáték-készítés pénzügyi problémái.

PC Guru: Van esély új Gabriel Knight-játékra?
JJ: A közeljövőben semmiképpen. A jogok a Sierránál vannak, ők döntenek arról, mikor élesztik fel a sorozatot, ha felélesztik egyáltalán. Most inkább a Booby Trapben bízom – talán sikerül vele bebizonyítanom a piacnak, hogy lehet anyagilag is sikeres kalandjátékot készíteni.

Stöki



Jane regényt ír minden játékából

Ebben a hónapban két magyar modról is olvashattok: a HSP a FIFA 2004 népes, és a magyar foci egyre fogyatkozó rajongótáborának okozhat kellemes perceket, míg a GTA Reality a Vice Cityt korszerűsíti. A harmadik bemutatóban a nemrég megjelent UT 2004-modról, a népszerű Alien Swarmról olvashattok.

Alien Swarm 1.1

Az Alien Swarm régebben is kitűnt a tömegből érdekes játékmenetével, de igazán csak az az idézet keltette fel az érdeklődésemet, amit a készítők büszkén mutogatnak a weboldalukon is: Joe Wilcox, az Epic Games fejlesztője szerint „Az Alien Swarm a legjobb kooperatív játék, amivel valaha játszottam!" – ez valóban nagy elismerés...

A távoli jövőben járunk, amikor az emberek kolóniáit sorozatos idegen támadások érik, és kis csapatunkkal nekünk kell megtisztítani a fertőzött területeket. A történet nem túl eredeti, ezzel valószínűleg a készítők is tisztában voltak, ezért kapta a mod a Just Another Bug Hunt alcímet. Az egyjátékos küldetéssorozatot választva végignézhetünk egy szépen kidolgozott animációt, amelyben láthatjuk, amint csapatunk egy fertőzött bolygón landol. Ezután a térképen találjuk magunkat, itt kiválaszthatjuk az első küldetés színhelyét, majd a misszió részleteit, és feladatainkat ismerhetjük meg. A karakterválasztó képernyőn nyolc emberből kell kiválasztanunk azt a négyet, amelyeket a küldetésre is magunkkal viszünk. Négy kaszt van: robbantási szakértő, fegyver specialista, felcser, és technikus – mindegyiket más fegyverekkel szerelhetjük fel, így jól kiegészítik egymást. A küldetést elindítva embereinket felülről látjuk, ennek köszönhetően több nehézséggel is szembe kell néznünk, az irányítást meg kell szoknunk, ráadásul mindig nagyon kell figyelnünk a rövid látótávolság, és a minden irányból támadó bogarak miatt. Az egér jobb gombjával hozhatjuk elő a menüt, amelyben a karakterünk cselekvései mellett társainknak is parancsolhatunk. Csak a „kövess!" és „állj!" utasítás áll rendelkezésünkre, de ez is elég a játék során. Társaink mindenre gyorsan, és pontosan lőnek, bár arra figyelnünk kell, hogy ne álljunk a tűzvonalukba, mert nem lesznek ránk tekintettel. Összesen hét küldetést kell teljesítenünk, hogy megtisztítsuk a bolygót. Többjátékos módban nyolc játékos küzdhet egyszerre, kooperatív módban teljesítve a kampány pályáit. A rövid látótávolság, és a minden irányból érkező támadások miatt a játékosok egymásra vannak utalva, emiatt olyan különleges a hangulata.

Egy igazán marcona katona

A mod grafikája nem kiemelkedő, de nagyon egységes, a pályák részletesen ki vannak dolgozva, és a játék motorjával készült átvezető animációk is nagyon jól sikerültek. Grafikai hibákkal csak elvétve találkozni, ami igen dicséretes manapság. Kiemelendő programhibaként csak a társak falba és objektumokba való beragadását említhetjük, ez viszont aránylag gyakran megtörténik. A zene, és hangok sem rosszak, főleg az intro alatt hallhatóak tetszetősek. Az Alien Swarm nem átlagos játék, de mindenkinek ajánlom, különleges, jól összerakott mod, ami egyedül vagy kisebb táraséggal játszva is szórakoztató.

Weboldal: http://www.blackcatgames.com/swarm/

Értékelés: 91%

HB

Grand Theft Auto Online's Reality Mod

Körülbelül másfél hónapja a legnagyobb magyar GTA-weboldal, a GTA Online (www.gtaonline.hu) eldöntötte, hogy saját modot készít, ami lecseréli a városban fellelhető összes járművet, fegyvert és plakátot. A mű most elkészült, és felülmúlja az eredeti célkitűzést, hiszen megújult a kezelőfelület is. A módosításban szereplő járművek egy része a netről való, a többi saját készítésű. Ugyanez a helyzet a radarral is, maga a GPRS radar is a hálóról származik, de ez sok helyen át lett rajzolva. A mod minden más részét Shanhus készítette el. Le lett cserélve a Vercetti ház, és új szint kapott. A járművek válogatásánál fontos szempont volt a minőség és hogy felépítésben hasonló legyen a lecserélt autóhoz vagy hajóhoz. A játék realisztikusabb holdat is kapott (a korábbi túl nagy volt), továbbá a víz is le lett cserélve valósabbra.

Mikor lesz nekem Lamborghinim?

Nem árt a telepítésről is szót ejteni, mivel ez is fontos része a módosításnak. A Grand Theft Auto Online's Realitynek saját telepítője van, melyben csak meg kell adni a Vice City elérési útját, és már megy is az install. Ha ez készen van, már indulhat is a játék, mely immár tartalmazza a modot. A belépés után a megújult menü fogad, amin megváltozott minden textúra. A mod kompatibilis az elmentett állásokkal, tehát ezek közül is bármelyiket betölthetjük. A játék gépigényének határát kicsit feljebb húzza a Reality Mod, de a mai PC-ken már szinte biztos, hogy zökkenőmentesen fog futni. De az se gond, ha nem, hisz bármikor le lehet törölni, és az eredeti Vice City megmarad.

Nincs más hátra, mint naponta látogatni a GTA Online-t és figyelni, mikor jelenik meg a modhoz egy-egy kisebb kiegészítés. Aztán irány vissza, és elmondani a véleményt a fórumban!

Weboldal: http://www.gtaonline.hu

Értéklés: 89%

Shanhus és OsOnO

FUFA 2004 Hungarian Super Patch: múlt és jelen

A Fifahungary weboldal(www.fifahungary.com) megalakulása után jött az ötlet: mi lenne, ha készülne egy „magyar bajnokság" patch a FIFA sorozathoz. Ekkor született meg a HSP első verziója: HSP 2001 volt az első nagy volumenű FIFA patch, ami a szokásos magyar csapatok és korrekt mezek mellett számos pluszt tartalmazott. Ilyenek például a játékosok arcképei, melyek sokkal élethűbbé tették a játékot, nem beszélve a magyar reklámtáblákról a pályák körül. Elsőként használt a patch magas felbontású, 3. generációs mezeket is. Óriási újdonság volt az m1 tévélogó, igazodva az élő közvetítések hangulatához. Ugyanebben a verzióban

Hírek:

az 1954-es aranycsapattal is játszhattunk, illetve az akkori magyar válogatott is bekerült a játékba. Akkor mindezt még egy személy tette elérhetővé, és ez tovább növelte a patch értékét.

Minthogy minden évben készült újabb rész a FIFA sorozatban, a HSP 2001 után is készülnie kellett a következő verzióknak. A HSP 2002 Beta nevet kapta a 2002. év magyar patch-e, ami nevéből adódóan be nem fejezett verzió volt – ez azt jelentette, hogy szárazon csak a magyar bajnokság került a játékba, mezekkel, reklámtáblákkal, adatbázissal és egy-két érdekesebb grafikai extrával kiegészítve. A következő szezont a HSP 2003 Episode 1 képviselte. Ebbe ismét belefért rengeteg érdekesség, mint például Gera Zoltán jól ismert gólöröme. Ez a patch már ki-be kapcsolható volt, azaz nem írta felül az alapjáték elemeit, és bármikor visszakapcsolhattuk azokat. Ugyanebben az évben az Episode 2 végül nem került kiadásra, és azóta is 95%-os készültségi szinten áll. Ki tudja, talán egyszer nosztalgiaként napvilágot lát ez is...

■ **A mezlogók máris elavultak**

Elérkeztünk az idei évhez és a FIFA 2004-hez. Idén először a HSP 2004 Demo jelent meg, ami a FIFA 2004 demóját tette magyarrá. Ebben három verzió is szerepel. Kiválaszthattuk, hogy MTK-FTC, DVSC-Újpest vagy Olaszország-Magyarország meccset szeretnénk játszani. Természetesen itt is magyar a környezet a játékban: zászlók, reklámtáblák és a csapatok emblémái. Miután megjelent a játék, mindenki a teljes HSP 2004–et szerette volna már kipróbálni az oldal látogatói közül. Végül idén, év elején megjelent a HSP 2004 light edition, amelynek – mint neve is mutatja – lesz még folytatása. Ez a verzió a magyar NB1-et tartalmazza, és a tervek szerint a másodosztály is bekerül majd a játékba később. Nézzük, mit tartalmaz ez a változat:

- az Arany Ászok Liga 12 csapatának teljes tavaszi adatbázisa
- pontos csapatfelállások, csapatkapitányok
- valós játékos-adatok (magasság, súly, születési év)
- nagyjából valós erőviszonyok (a külföldi csapatokhoz is igazítva)
- transzparens- és zászlógrafikák illetve emblémák mindegyik csapathoz
- magas felbontású hazai és vendég mezek
- magas felbontású kapusmezek néhány csapathoz
- magas felbontású magyar reklámtáblák

értékelés: 81%

Bubus

Új weboldal nyílt modkészítők számára: rengeteg dokumentum található itt, amelyek megpróbálnak minden kérdésre választ adni, ami csak modifikáció készítése közben felmerülhet, a pályakészítéstől a telepítő programig.
www.bazzinet.info

Az MSU harmadik fordulójának legnagyobb meglepetése az Eon volt, amely nemcsak a többi UT 2004 modhoz, de profi csapatok munkáihoz képest is lenyűgöző látványvilággal rendelkezik. A játékmenet és történet eléggé emlékeztet a Savage-re: emberek és szörnyek hordái küzdenek egymás ellen, mindkét csapatot egy parancsnok irányítja, aki madártávlatból látja a harcteret.
www.coronaleonis.com/eon/main.html

Az Out of Hell című egyjátékos horror-mod weboldalán új szörnyekről találhatunk képeket, információkat. Az eddig megismert helyszínek is meggyőzőek, de sajnos egyelőre nem tudni, mikorra tervezik az első publikus verziót.
www.outofhellgame.com/

Megjelent az AS-Confexia pálya az UT 2004-hez, amely több szempontból is különlegesnek számít: Assault pályáról van szó, ami egyébként is ritkább, és a mérete is jóval nagyobb az átlagosnál. A pályán rengeteg saját modellt, textúrát találhatunk, és játék közben a pályához illő zene szól.
www.streamline-studios.com/

Remélhetőleg az újság utcára kerülésekor már megjelent a Majestic 12 című UT2004 mod. A történet szerint a közeljövőben járunk, az egész világot egy titkos szervezet irányítja a háttérből. A világuralom megdöntést több lázadó csoport vállalta magára, a játékban az ő csatáikat élhetjük át. A képek tanúsága szerint a grafika és a játékmenet is elég erősen emlékeztet a Rainbow Sixre.
www.majestic12.org

A The Dominions of Conquest fejlesztői középkori csaták, várostromok izgalmát szeretnék újra életre kelteni a Battlefield Vietnam segítségével. A srácok egyelőre a modellek kidolgozásán, és azok játékba importálásán fáradoznak, a nemrég elkészült új weboldaluk sok információval és képpel várja az érdeklődőket.
doc.game-mod.net

A Matrix Quake 3 készítőcsapata hosszú szünet után újra összeállt, és belevágott a munkába, hogy végre befejezzék a modot. Máris elkészültek több új fegyver- és játékosmodellel és a trilógia emlékezetes helyszíneivel. Sajnos weboldaluk még fejlesztés alatt áll, de az alábbi linken találhattok a modról infókat.
news.moddb.com/3388/

A Jedi: Timeline mod készítői az elsők között kezdték el a Far Cry-t hajtó CryEngine-nel való bűvészkedést. Mára rengeteg modell, és koncepciórajz elkészült, amiket a weboldalon is megtekinthetünk. Sajnos az ő munkájukat is megnehezíti a hivatalos SDK késése, aminek hiányában nem tudják a játékban is felhasználni őket – reméljük, hamarosan elkészül, és mindenhol folytatódhat a munka.
www.jeditimeline.com/

Már letölthető az 1.3-as Hostile Intent Half-Life mod – a játékban a terroristák és kommandósok harcában vehetünk részt, de az átlagosnál magasabb realitási fok mellett. Az új pályák, animációk és modellek mellett természetesen számtalan hibajavítást is elvégeztek a fejlesztők az előző verzió óta.
www.hostileintent.org

A Gyűrűk Ura rajongói örülhetnek: az Adventure Middle-Earth készítői Középfölde életre keltésén fáradoznak a Morrowind motorjával. A fejlesztés nagyjából 60 százaléknál tart, de a megjelent képek nagyon ígéretesnek tűnnek!
www.ame.webmk.de/

Trip Hawkins

A próféta

„A küldetésem húsz éve változatlan: lehetővé tenni olyan játékok megszületését, ami az embereket játékossá, játékrajongóvá változtatják. Egyszer már felépítettem a legnagyobb játékkiadót, aztán azt, ami a legjobban megelőzte a korát – most szimplán a legjobbat szeretném megalkotni."

Trip Hawkins, 2003

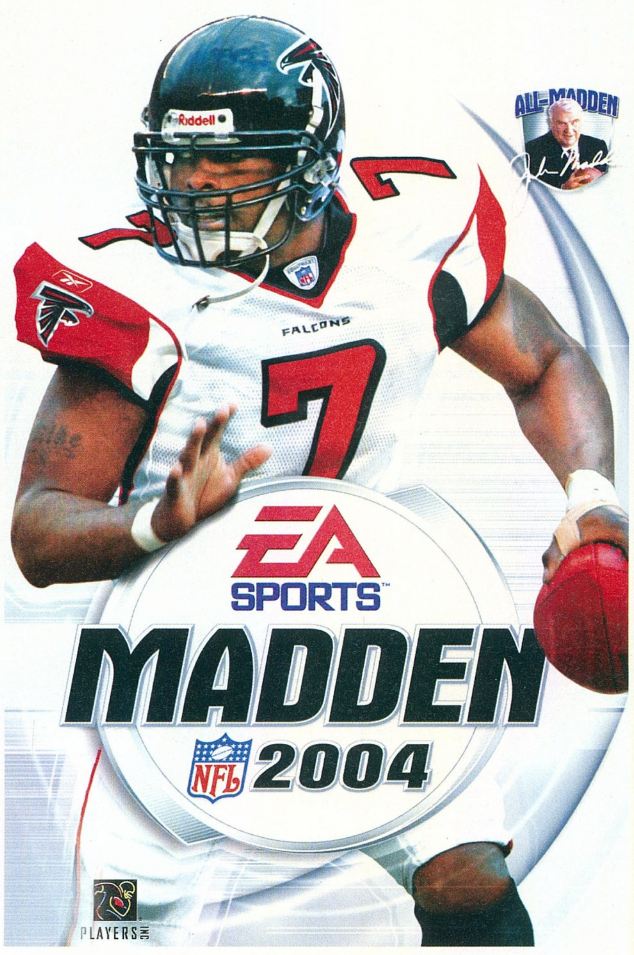
Sorozatunkban eddig jobbára kerültük az olyan emberek bemutatását, akik nem konkrét játékfejlesztéssel, hanem az ipar üzleti oldalával foglalkoznak. Most mégis kivételt teszünk – e havi vendégünk ugyanis a maga nemében sokkal nagyobb hatással volt a játékvilág fejlődésére, mint bárki más a világon. Az ő nevéhez fűződik a szórakoztató számítástechnika történetének legfényesebb sikertörténete (az Electronic Arts megalapítása), és az egyik legnagyobb bukása (a 3DO) egyaránt...

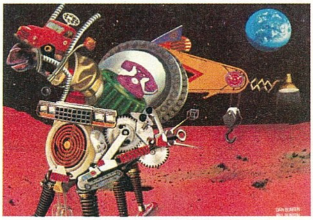
Trip, polgári nevén William M. Hawkins 1953-ban született a kaliforniai Pasadenában. A létező legjobb iskolákba járt: a Harvardon szociológiát és számítástechnikát tanult (diplomamunkáját az alkalmazott játékelmélet és stratégia témájában írta), aztán a Stanfordon szerzett MBA diplomát (ez a világon a legmagasabb fokozatú iskolai végzettség a menedzsment területén). Már fiatal korában fura ötvözete volt a kőkemény üzletembernek és a játékőrült technokratának; középiskolában saját tervezésű táblás stratégiai játékaival keltett feltűnést, a Harvardon pedig azzal, hogy az egyetem egyik számítógépén ('74-et írtunk ekkor) olyan programot írt, ami megjósolta a Super Bowl (az amerikaifoci-bajnokság döntője) végeredményét. Trip programja 23-6-os Miami győzelmet tippelt a meccsre, ami végül 24-7 lett – bár ebben nyilván hatalmas adag mázli is volt, megszállott szerencsejátékosok még sokáig üldözték hasonló tippekért... '75-ben vette meg első számítógépét (majd miután nem volt igazán megelégedve a teljesítményével, maga is épített egyet), s ekkor döntötte el, hogy játékokat készítő és kiadó céget fog alapítani – saját bevallása szerint azon nyomban széleskörű piacelemzésbe fogott, és arra jutott, hogy '82-re fogja a számítástechnika és a játékkultúra fejlődése megteremteni ehhez az ideális feltételeket.

Elektronikus művészet

Az egyetem elvégzése után '78-ban Trip – mintegy bemelegítésül a saját céghez – a feltörekvő, ambiciózus, de akkor még totálisan névtelen Apple Computernél helyezkedett el, mint a cég 68. alkalmazottja. Piacelemző és marketinges pozícióban gyorsan haladt felfelé a céges ranglétrán, és hamar Steve Jobs közvetlen környezetében találta magát. Részt vett a legendás Apple II piaci bevezetésében, és ott volt a hírhedt látogatáson a Xerox laboratóriumában, ahol Jobsot megihlette az egér és az ablakos-lenyílómenüs grafikus kezelőfelület ötlete, amit egy az egyben lopott el a Macintosh számára (aztán Bill Gates innen vette át az egészet a Windowsba, de ez már egy másik tör-

A Strike Fleet korai EA-klasszikus





M.U.L.E. - az EA egyik első sikere

tenet...). Trip négy évet töltött az Apple-nél, ami alatt a cég a százszorosára nőtt.

Eljött '82, az ideális éve a játékkiadó cég alapítására. Trip májusban kilépett az Apple-től. Ekkor még 30 éves sem volt, de a részvényopcióiból szép vagyont tehetett zsebre – azonban a saját cég alapításához ez a tőke mégsem volt elég. Trip 120 ezer dollárját, és az Apple-alapító Steve Wozniaktól kapott pénzt pár hónap alatt felemésztette a vállalkozás beindítása, amikor színre lépett Don Valentine, a háta mögött szimplán a számítástechnika Keresztapájának csúfolt befektető. Don olyan cégek megalapításába szállt be tőkével, mint az Apple, az Atari, a Cisco, vagy az Oracle – némi részesedésért természetesen. Don szimata helyesnek bizonyult Trip vállalkozása esetében is, és a tőle kapott pénzzel '82 augusztusában végre igazán beindult a cég, aminek neve először Amazin' Software volt, később SoftArt, majd Electronic Artists, végül Electronic Arts lett. Az első alkalmazottakat az Ataritól, az Apple-től és a Xeroxtól csábította át Trip (köztük Bing Gordont, egykori stanfordi évfolyamtársát, aki máig az EA kreatív igazgatója, és Larry Probstot, aki ma a vezérigazgató). Az Electronic Arts Amerika 136. játékkiadójaként indult, de Trip lendületének, merész ötleteinek és agresszív üzletpolitikájának köszönhetően rekordsebességgel lépett a legnagyobbak közé.

Trip legnagyobb újítása az volt, hogy a zeneipar mintájára sztárként kezelte a játékfejlesztőit, kultuszt kreált köréjük, és óriási marketinghadjáratokat indított egy-egy játék megjelenése alkalmából. Akkoriban a játékok egyszerű nejlonzacskóban, pár oldalas fekete-fehér füzetke társaságában jelentek meg a boltok polcain – nem úgy az EA játékai! Trip vezette be a díszes kartondobozokat, a látványos borítóképeket; ezzel együtt kijelentette, hogy nem hajlandó a szokásos, több mint 50%-os részesedést leadni a kereskedőknek a játékai árából. A rizikós húzás bejött, az EA első játékai (az Archon, a Pinball Construction Set és a M.U.L.E.) azonnal a sikerlisták élére ugrottak, a boltok pedig boldogan árulták őket az alacsonyabb árrés mellett is. Trip nem elégedett meg azzal, hogy a fanatikus játékosok szűk rétege rajong a játékaiért, és mindent megtett, hogy a játékok minél szélesebb rétegek érdeklődését keltsék fel. Ő volt az első, aki ráébredt az ismert nevek és licencek óriási erejére. Először két NBA-sztár, Julius Irving és Larry Bird közreműködésével kiadta a lavinaszerű sikert arató kosárlabdajátékot, a Dr. J and Larry Bird Go One on One-t, aztán megnyerte a legendás amerikaifoci-edző és -szakkommentátor John Maddent, hogy adja a nevét az EA készülő amerikaifutball-játékához (a Madden NFL sorozat azóta is él és virul, máig 37 millió eladott példánnyal büszkélkedhet). A nyerő licencek mellett Trip biztos kézzel válogatta be az EA csapatába a legjobb játékfejlesztőket is: a nyolcvanas években az EA istállójában olyan legendás játékkészítők gyűltek össze, mint az Interplay (akkor még csak, mint a Bard's Tale-lel híressé vált fejlesztők, Brian Fargóval az élen), a Lucas-Film Games, a Maxis, vagy a Bullfrog. A cég nem ragadt le a játékoknál, ők adták ki például a híres amigás rajzolóprogramot, a Deluxe Paintet. '85-ben, ahogy az EA jelentős profitot kezdett el termelni, Trip azonnal agresszív terjeszkedésbe kezdett. Először Amerikában nyitott új irodákat, majd '86-ban Angliával elkezdte Európa meghódítását is, és lassan az egész világra kiterjesztette az EA hálóját. Amikor a cég '89-ben belépett a tőzsdére, az árfolyam egyetlen év alatt a négyszeresére nőtt – a Wall Street imádta az Electronic Artsot, ami a bizonytalan sorsú játékcégek között valóságos mintagyereknek tűnt. Trip '91-ben, amikor már mindent elért, úgy gondolta, ideje új kihívások elé nézni: átadta a vezérigazgatói széket Larry Probstnak (bár az igazgatótanácsban még '94-ig részt vett), és újra saját céget alapított...

Audio, video, 3DO

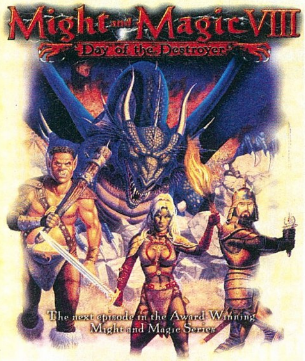
Trip új cégével a 3DO-val a '93 januárjában tartott CES (az E3 elődje) robbant be a köztudatba. 600 ember előtt tartott sajtótájékoztatóján (ami miatt érdeklődés hiányában elmaradt Bill Gates előadása, amit ugyanebben az időben tartott volna...) Trip leleplezte azt, amint két éve dolgozott a cége: a 3DO konzolt. A gépet Dave Needle és RJ Mical, a Commodore Amiga, és az Atari Lynx tervezői álmodták meg, és mindent magasan felülmúlt, ami akkoriban a konzolpiacon létezett. 32 bites RISC processzortechnológia; CD-alapú háttértár zene- és videólejátszási képességgel; a 3D-s megjelenítésre specializált külön grafikus processzor, ami 640*480-as felbontásra képes, 16 millió színnel; Dolby Surround hang... Trip azt találta ki, hogy ő csak a technológiát szolgáltatja, és a megfelelő licencdíj ellenében bárki gyárthat saját, 3DO-kompatibilis játékkonzolt! A projekt mögé napokon belül felsorakozott a Time Warner médiabirodalom, az AT&T (Amerika legnagyobb telekommunikációs cége), az Electronic Arts (micsoda meglepetés...), és napokon belül négy gyártó jelentette be saját 3DO-alapú gépét: a Panasonic, a Samsung, a GoldStar és a Toshiba. Valóságos 3DO-láz tört ki, a New York Timestól a Wall Street Journalig, a CNN-től a Newsweekig mindenki Trip új gépével foglalkozott.

Amikor aztán '93 októberében megjelent a 3DO, 700 dolláros áron (ez majdnem a háromszorosa volt a konkurens – igaz, jóval szerényebb tudású – konzolok árának), és mindössze két (!) játékból álló programválasztékkal, az addig a hardvert istenítő sajtó hangulata a visszájára fordult. A 3D-Ohhh becenevet hamar felváltotta a 3DOA (Dead on Arrival, azaz halvaszületett), és a 3DODO (célzás a kihalt madagaszkári óriásmadárra, a dodóra)... Tripnek ekkor még úgy-ahogy sikerült elsimítani a kitörni készülő botrányt: karácsonyra húsz játékot ígért, plusz 150 folyamatban levő 3DO-s fejlesztéséről beszélt, és több mint 400 regisztrált, 3DO-ra dolgozó játékkészítő csapatról. Eljött a karácsony, a gép árát pánikszerűen 300 dollárra csökkentették, és lassan tényleg elkezdtek szállingózni az igazán jó 3DO-játékok – de ez sem volt elég. Mivel nagyon kevés 3DO alapgépet sikerült eladni (azok jó részét is Japánban, ahol a videoCD-lejátszás lehetősége adta el a terméket – csakúgy, ahogy néhány év múlva az első PS2-szállítmányokat is DVD-lejátszónak vették a japánok), hiába voltak jók a hardver képességei, az a néhány remek játék, amit a gépre írtak, jórészt a konverziói révén, más platformokon lett híres: Need for Speed, FIFA Football, Gex, Crash 'n' Burn...

'95 szeptemberében végül a Sony PlayStation (ami még mindig nem tudott sokkal többet a 3DO-nál!) amerikai bemutatkozása adta meg a kegyelemdöfést a konzolnak. Trip ekkor már a jövőbe nézett, és javában tervezte a következő generáció, a 3DO M2 bemutatkozását. Az M2 ismét csak messze megelőzte a korát: 64 bites, DVD-lejátszásra alkalmas masina körvonalazódott a tervezőasztalon. Később a gép átalakult az alap 3DO-t M2-vé változtató kiegészítő kártyává, végül Trip az egész technológiát eladta a Matsushitának (a japánok pedig játéktermi gépek alapjául szolgáló hardverként használták még évekig), mivel úgy döntött, kivonul a hardverüzletből, és a 3DO-t csak a játékkiadásra koncentrálva az akkorra már igazi játékipari mamuttá nőtt EA szintjére fejleszti.

> **"Trip Hawkins az az ember, aki nélkül a mai játékpiac biztosan nem így nézne ki, és nem lenne ekkora."**

Az újjászületett 3DO remekül kezdte a pályafutását: Trip felvásárolta a Might & Magic szériával híressé vált New World Computingot, High Heat Baseball néven sportsorozatot indított (máig a legjobb baseball-programok!), útjára indította a kritika által rendszeresen a földbe döngölt, de a pénztáraknál valahogy mindig szépen teljesítő játékkatonás Army Men sorozatot. Az EA-hoz hasonló őrült nagy sikereket azonban nem sikerült elérnie az új kiadóval az egyre durvább konkurenciaharcban. Az évek folyamán a sorozatok egyre inkább elfáradtak, a rajongók elfordultak a 3DO játékaitól, Tripnek többször kellett saját bankszámlájának terhére kisegíteni a céget a kátyúból. '96-ban még egyszer sikerült megelőzni a világot pár évvel: a 3DO adta ki ugyanis az első igazi online RPG-t, a Meridian 59-et, amiből nagyjából az összes mai MMORPG kinőtt. Az internet akkori elterjedtsége mellett azonban nem sikerült a játékot a 12, egyenként 250 fős szerveren túl növelni – ez pedig a tízdolláros havidíj mellett közel sem volt elég ahhoz, hogy igazán nyereséges legyen. Hiába találta ki Trip magát az MMORPG, és a „persistent world" kifejezéseket, a játékosok nem voltak még elég érettek a műfajra (ettől függetlenül máig a legnagyobb tisztelet hangján, műfajteremtőként beszél a Meridianról). Ironikus módon a nagy MMORPG-robbanást két év múlva éppen Trip volt cégének sikerült a legjobban meglovagolni, a bevallottan a Meridian 59 által ihletett Ultima Online-nal...



A végefelé ellaposodott sorozat

Digitális csokoládé

2003 májusában a 3DO csődöt jelentett – hiába volt az összesen húszmilliós tőkeinjekció-sorozat Trip magánvagyonából, a cég képtelen volt eltartani saját magát. A bevált sorozatok futószalagon érkező új részei egyre kevésbé hozták a várt eredményeket, az új reménységek (Street Racing Syndicate, Four Horsemen) pedig csak nem akartak elkészülni... A cég szellemi tulajdonait és anyagi javait elárverezték, de Trip alig pár hónap múltán ismét a reflektorfénybe került. Új csapatának neve Digital Chocolate (a háttérben ismét Don Valentine önti a pénzt a cégbe), és mobiltelefonokra készülő játékokkal foglalkozik – erős a gyanúnk, hogy fogunk még hallani felőle az elkövetkező években...

Hancu

Néhány hete, a Driv3r konzolos megjelenésekor súlyos botrány pattant ki, amelyre az egész játékipar és -média felfigyelt, és amely érdekes kérdéseket vet fel az újságírói értékelésekről, etikáról és felelősségről. Ennek apropóján rovatunkban is elővettük a témát, bár bizonyos, hogy egész lapszámokat lehetne megtölteni a különböző piaci szereplők idevágó vitáival...

Driver error

Az ominózus Driv3r-skandalum kiindulópontja két exkluzív kritika volt, amit angol lapok közöltek a játékot jegyző Atari jóvoltából. A derék újságírók hetekkel a megjelenés előtt tesztelhették a játékot, és a világon először írhattak róla ismertetőt. Az érintett újságok, az angol PSM2 és az Official Xbox Magazine 90% körüli értékekkel és magasztaló szavakkal emlékeztek meg a játékról. Aztán eltelt néhány hét, kijött a játék... és szinte mindegyik neves online magazin lehúzta. A GameSpot 5,4-et adott rá 10 pontból, a Gamespy 2 csillagot az 5-ből, a játékkritikákat átlagoló Gamerankingsen pedig jelenleg 63%-on áll a Driv3r. (Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy mi is kipróbáltuk a játékot, ami szerintünk messze nem ilyen gyenge – bár tény, hogy a 90 %-tól is távol áll.)

Mindezek fényében kissé furcsának tűnik az említett két lap dicshimnusza, különösen, ha figyelembe veszszük, hogy mindkét magazint ugyanaz a kiadó (Future Publishing) jelenteti meg, e kiadónak hirdetése jelenik meg a játék angliai verziójának kézikönyvében, a játék dobozán pedig éppen a dicsérő cikkekből idéznek. Nem kell nagy konspirátornak lenni ahhoz, hogy felvetődjön bennünk a kérdés: vajon az újság és a kiadó lepaktálásának vagyunk szemtanúi? Az érintettek természetesen tagadták ezt, és a fórumokon menetrendszerűen felbukkanó „névtelen bennfentesek" érdekes védekezéssel feleltek a vádakra: ők a két hónappal a megjelenés előtti verziót látták, amiben volt ilyen hibák, de mivel azt mondták a készítők, hogy azokat kijavítják a megjelenésig (ami nem történt meg), elnézték ezeket a játéknak. Ilyesmire egyébként több példát is találunk, például a GMR magazin egyik újságírója anno a körülbelül korai béta állapotú Ninja Gaidenről írt kritikát, jóval a megjelenés előtt, a Surge Magazine ítésze pedig a befejezetlen Dead or Alive Ultimate-ről szóló írásával haragította magára a verekedős játékok rajongóit.

A Jó, a Rossz és az Eladható

A tanulságot nem nehéz levonni a fenti esetekből: felelős újságszerkesztő ne vállaljon be ilyen anyagokat, az újságolvasó meg ne dőljön be olyan feliratoknak, mint az „exkluzív ismertető", a „csak itt, csak most, csak nálunk" és társai, hanem frissességétől elvonatkoztatva ítélje meg a cikk erősségeit és hibáit. A lepaktálásra hajlandó kiadók esetében más a helyzet, ők presztízst nem, vagy csak nagyon lassan veszíthetnek azzal, hogy bepróbálkoznak néhány újságnál. Esetükben inkább az az érdekes, hogy érdemes-e egyáltalán ilyesmibe belevágniuk. Másképp feltéve a kérdést: tényleg ennyire befolyásolná a szaklapok véleménye az eladási grafikonokat? A választ nehéz megadni, mert nem igazán léteznek erre vonatkozó megbízható mérések. Annyi mindenesetre bizonyosnak tűnik, hogy a hazai piacot kevésbé befolyásolják a szaklapok (lásd két hazai illetékessel készített villáminterjúnkat), mint a

> A kis pókember szemébe sohasem süt a nap

sokszor mintaként használt amerikait (ez már csak az arányok és példányszámok miatt is érthető), de külföldön sem jellemző az a vehemencia, amivel az Atari járt el. Egyébként ők sem a kritikákkal magyarázzák a Driv3r sikerét (merthogy a játék minden idők egyik legjobb nyitó heti eladását produkálta Angliában), hanem a jó marketinggel és az alkalmi játékosok (akik nem szoktak játéklapokat olvasni) egyre nagyobb számával. A játék értékelésének – és így szegről-végről a minőségének – és fogyásának esetleges összefüggésére egyébként rengeteg cáfolatot sorolhatnánk. Ott van mindjárt a lesújtó kritikákat kapott, mégis négymillió feletti eladott példánnyal büszkélkedő Enter the Matrix, vagy a Tomb Raider, amely még mindig siker Európában és Amerikában egyaránt, annak ellenére, hogy körülbelül a harmadik rész óta egye jobban lehúzzák a szaklapok a sorozatot. Vagy ott vannak az EA Sports játékai, amelyek a Sega ESPN Sports szériájával évről évre megmérkőznek, mivel mindkettő a tradicionális amerikai sportokat dolgozza fel (kosárlabda, amerikai foci, hoki). Az ESPN rendre jobb értékeléseket szokott kapni, és az igazi hardcore játékosok általában ezt a sorozatot istenítik, de az EA mégis többször annyit ad el saját játékaiból, mint riválisa (nyilván a jó marketing miatt). Ennek ellenére, nem szabad teljesen figyelmen kívül hagyni a szaklapok meglátásait, mert ha megfigyeljük a legjobban fogyó játékok értékeléseit (lásd táblázat), azt látjuk, hogy szinte mind 75% feletti átlaggal büszkélkedhetnek. Tehát a kritikusok véleménye valamennyire tükrözi azt, hogy miből NEM lesz nagy siker. Ez feltűnhetett a Warner filmbirodalom illetékeseinek is, mert érdekes próbálkozásra vetemedett: a rengeteg film jogával rendelkező vállalat a játékkiadókkal kötött legújabb szerződéseiben kikötné, hogy licencei árát befolyásolhatja az elkészült játék értékeléseinek átlaga! Amennyiben egy játék 70% alatt teljesít, a kiadó köteles kötbért fizetni a Warner felé. „Ha a kiadó az ígéri, hogy jó játékot készít a márkanevünk alapján, legyen az a játék tényleg jó" – hangzik az érvelés. Ironikus, hogy a tavalyi év egyik legnagyobb sikere, az Enter the Matrix szintén Warner-licencből készült, és a cég által mérvadónak tartott összesítő oldalakon (pl. Gamerankings) 70% alatt teljesített...

Úgy ítélj, hogy meg ne ítéltess

Amennyiben tehát elfogadjuk, hogy nem szabad figyelmen kívül hagyni a játéklapok értékeléseit, felvetődik még egy kérdés: nevezetesen az újságírói és szerkesztői felelősségé, ami pedig azzal függ össze, hogy milyennek is kell lennie a korrekt kritikának. Erre már valamelyik korábbi számunkban szenteltem két oldalt, ezért csak szőrmentén térek ki most rá. Mivel a kritika szubjektív műfaj, nehezen lehet rajta ízlésbeli különbözőségeket számon kérni, a megokoltság hiányát azonban lehet. Vagyis az újságírónak meg kell indokolnia, hogy ha valamivel nem elégedett, miért nem az – hogy az olvasó meg tudja ítélni a saját szemszögéből, menynyire adhat hitelt a zsurnaliszta szavainak. Emellett lelkiismeretesen, nyilvánvalóan a megfelelő háttérismeretek birtokában kell tesztelnie a játékot. A szerkesztő felelőssége pedig abban áll, hogy ellenőrizze, megfelel-e a lapba kerülő cikk tartalma az említett szakmai (és végső soron etikai) kritériumoknak. Ha már az etika szóba került: profi, felelős szerkesztő nyilvánvalóan nem engedheti meg azt a magyar játéksajtóban sajnálatos módon nem ismeretlen gyakorlatot, hogy külföldi lapok kritikáinak, interjúinak fordításával, és sajátként eladásával „emeli" a lap színvonalát. Legutóbb az önmagát a legnagyobb magyar online játéklapként hirdető portál égette magát az amerikai PC Gamerből fordított Doom 3-teszttel. E cikkből kitűnik, hogy a játékújságíró kezében amúgy sincs nagy hatalom – legalább azt a kicsit használjuk tisztességesen...

Stöki

2003 legsikeresebb játékai:

PC	értékelés	konzol	értékelés
1. The Sims: Superstar	**77.5 %**	**1. Madden NFL 2004 (PS2)**	**90.5 %**
2. The Sims Deluxe	92.8 %	2. Pokemon Ruby (GBA)	83.2 %
3. Command & Conquer: Generals	84.7 %	3. Pokemon Sapphire (GBA)	83.4 %
4. Warcraft III: The Frozen Throne	89.3 %	4. Need for Speed: Underground (PS2)	84.0 %
5. The Sims: Makin' Magic	79.1 %	5. The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)	95.0 %
6. The Sims: Unleashed	78.9 %	6. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)	94.0 %
7. Sim City 4	84.0 %	7. Mario Kart: Double Dash!! (GC)	87.1 %
8. Call of Duty	91.7 %	8. Tony Hawk's Underground (PS2)	90.6 %
9. Age of Mythology	89.7 %	9. Enter the Matrix (PS2)	67.1 %
10. Battlefield 1942	88.8 %	10. Medal of Honor: Rising Sun (PS2)	68.5 %

(Forrás: NPD Group, amerikai piacra vonatkozó adatok, a százalékok a Gamerankingsrol származnak)

Kimutathatóan mennyire befolyásolják a játékkritikák az eladásokat külföldön és itthon?

Joó Ildikó, Electronic Arts Magyarország: Nem a játékkritikák befolyásolják az eladásokat, inkább csak jó tükröt mutatnak: előrevetítik a várható sikert. Azaz, ha megbízható értékelési átlagot veszünk, abból valószínűsíteni lehet a játék sikerét. A törésvonal körülbelül 75%, vagyis az ennél jobb kritikákat kapó címek valószínűleg befutnak, 90% fölötti átlagnál pedig szinte biztos a siker – hangsúlyozom, ez a mi játékainkra vonatkozik (természetesen akadnak kivételek, mint például Freedom Fighters vagy Freedom Force). A kritika tehát tükör, de az eladások elsősorban a jó fejlesztésű, helyesen pozicionált szoftvertől és a jól megtervezett, hatékony marketingtől függnek. Mindkettő szükséges, de nem elégséges feltétele a sikernek.

Peller András, SeVeN m (az Atari és JoWooD játékok magyar forgalmazója): Külföldön a nagyobb cégek véleménye szerint van összefüggés az újságcikkek és az eladások között – de ez csak a legfejlettebb piacokon, és főleg a negatív irányra érvényes (vagyis, ha valamit lehúznak, az általában nem sikeres, ellenben azért, mert valamit dicsérnek, még nem biztos, hogy jók lesznek az eladások). Magyarországon egyelőre más a helyzet, számos ellenpéldát tudnék említeni. Létezett például olyan játék, amelyre az egyik magazin 16%-ot adott, és több ezres fogyás után a mai napig jól megy. Ekkor felmerül a forgalmazóban a kérdés, hogy mennyire ért az adott újságíró ahhoz, amit csinál, vagy hogy a mai magyar játékmagazinoknak van-e egyáltalán közös platformjuk azokkal az emberekkel, akik VESZIK a játékokat…

Szerinted melyek a jó játékkritika ismérvei?

JI: A kritika elsősorban kimerítő tesztelés végeredménye kell, hogy legyen. A legnagyobb problémát itthon még mindig a külföldi lapokból átvett adaptációk, fordítások jelentik, amelyek egyrészt nem piacspecifikus információkat tartalmaznak, másrészt más országban szocializálódott újságíró véleményét tükrözik, amely sok esetben a magyar piacon torzításokhoz vezet, illetve a magyar olvasókat rossz következtetések levonására készteti. Fontos a háttértudás, vagyis más, hasonló stílusú játékok ismerete és a képesség az elvonatkoztatásra. Nem csak magát a szoftvert, de a célcsoport is érdemes figyelembe venni a tesztelés folyamán.

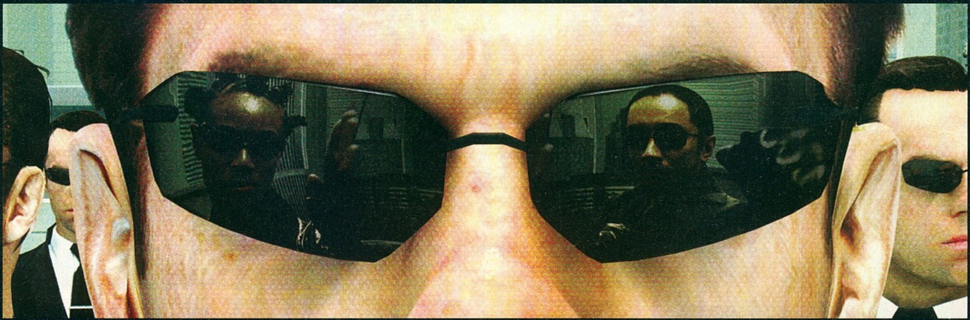
PA: Alapvetően az a jó kritika, amely a játékot a szórakozás szempontjából nézi. Szerintem sok tesztelő esik abba a hibába, hogy a játékot technokrata módon közelíti meg, ráadásul az összes játékot az épp aktuális nagyágyúkhoz méri. Márpedig szerintem a tesztelőnek a játékot a játékos szemével kellene néznie, szinte gyermekien rácsodálkozva minden új játékra, hozzátéve a szaktudását és tapasztalatát, és azt figyelni, hogy a programnak mennyire sikerül szórakoztatnia, nem pedig azt, hogy a falon átlógó poligonhiba valós idejű árnyéka milyen. Szerintem ennek hasonlítania kellene a jó autóteszthez: az újságíró ott is az egyszeri felhasználó szemével nézi az autót, nem az autószerelőével, de ettől még lehet saját stílusban, humorosan előadni a dolgot (lásd Totalcar). Emellett, szerintem az újságírók nem veszik figyelembe, hogy léteznek különböző vásárlói igények. Általában a hardcore játékos fejével gondolkodnak, ezen kívül senki nem veszi figyelembe az árakat, sem a fogyasztói árnál, sem az előállítási költségnél. Pedig eleve nem is akar minden fejlesztő Far Cryt írni, nem akarja mindenki, hogy a terméke a 10 000 Ft-os kategóriában versenyezzen a nagyágyúkkal. Ahogy a filmeknél független alkotás is lehet nagyon jó és szórakoztató – ugyanez az analógia megvan a játékoknál is. Persze ezeket a filmeket is kevesebben nézik meg, mint a hollywoodi szuperprodukciókat, a filmes magazinok mégis foglalkoznak velük, sőt, még az értékelés is lehet ugyanolyan magas. Ma egy játékmagazinnál szerintem ez szinte kizárt…

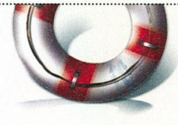
Milyen tapasztalataid vannak a magyar játéklapokban az újságírói felelősségről, etikáról?

JI: Csak az elmúlt három évben, amióta ezen a piacon dolgozom, sokat változott a szakújságírás. Minden szaklap megpróbál különböző eszközökkel piaci részesedést növelni, néha megkérdőjelezhető módszerekkel, de szerintem még az etikus viselkedés határain belül. Bár biztosra veszem, hogy ezzel sokan vitatkoznának…

PA: A legtöbb magyar újságíró nem tekinti ezt komoly munkának, inkább hobbinak, amiért fizetnek is. Ezért bejön az „írjunk minél többet, minél rövidebb idő alatt"-szemlélet, és születnek olyan tesztek, amelyből kiderül, hogy a tesztelő csak az első két pályán járt, és bődületes baromságokat ír. Tudomásul kell venni, hogy ez munka, amit el kell végezni, és igenis végig kell játszani a játékokat, akár többször is. Még a legpocsékabbat is, különben nem mondható szakértőinek a vélemény. Az sem tetszik, hogy a hazai újságírók csípőből osztják a szitkokat, és nem gondolnak bele, hogy éppen több tíz ember több hónapos verejtékes munkájáról beszélnek. Kíváncsi vagyok, ezek az emberek hogyan éreznék magukat, ha az ő munkájukat döngölnék sárba sok ezer olvasó előtt… Nem azt mondom, hogy rögtön magas értékelést kell adnia, de legalábbis tisztelettel illene hozzáállni a játékhoz. Egyébként örülök, hogy kezd letisztulni ez a dolog, és látok fejlődést ezen a téren.

Stöki





Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk

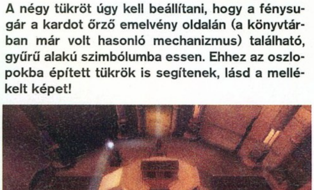
Prince of Persia

Szasz Guru!
Segítség kellene a Prince of Persia TSOT-hoz! 62%-nál elakadtam! Van egy kötél, és onnan kell ugrálni a citrom és a narancssárga négyzetre, majd vissza! Ez az, hogy hogyan vissza??? Mindig, mikor ráugrok a négyzetre, és vissza akarok ugrani, már csak a kötél hűlt helyére ugrok! Egyszer már végigvittem, akkor nem volt vele semmi bajom (most annál több)...

A kötél legaljára leereszkedsz, jól belengsz, és akkor ugrasz, amikor a legmagasabb pontján himbálódzik hősünk. A fehér kapcsolót épp csak megérinted (nálad talán citromszínű, hmmm...), aztán érintés pillanatában ugrás gomb, vissza a kötélre, és ugyanezzel a metódussal a sárgára!

Elakadtam a Prince of Persia: The Sands of Time nevezetű játékprogramban. 83%-nál vagyok, az után a rész után, amikor be kellett menni azokon az ajtókon, ahol csobogott a víz. Egy koporsószerű valamin ébredek, és nincsenek nálam a fegyvereim. Elfutok a szörnyek elől és beérek egy olyan szobába, ahol egy kör alakú sugár védi az asztalon lévő szablyát. Nem tudok rájönni, hogy mit kell csinálni azokkal a tükrökkel, hogy meg tudjam szerezni a szablyát, pedig már mindenhogy próbáltam, de csak nem akar összejönni.

A négy tükröt úgy kell beállítani, hogy a fénysugár a kardot őrző emelvény oldalán (a könyvtárban már volt hasonló mechanizmus) található, gyűrű alakú szimbólumba essen. Ehhez az oszlopokba épített tükrök is segítenek, lásd a mellékelt képet!



Sacred

Üdv PC Guru!
Problémám lenne a Sacred nevezetű programmal! Nem tudom részletesen leirni, csak annyi, hogy egy nagy sivatagban vagyok, ahol nagy csata volt, és egy haldokló ember nagyon szomjazik! Azt mondja, hogy az öszvértől hozzak vizet! Hát igen eljutottam oda, van egy kis pocsolya, ami mellett egy nagy öszvér áll, de itt semmit nem tudok csinálni!
Üdv:B@z

Szeva Guru!
Király az újság és ezért tőletek kérek segitséget a Sacred cimű játékban. Már háromszor vittem el a játékot különböző karakterekkel az Act. 2-be. A haldokló csávókához, akinek vizet kell vinni. A vizet már megtaláltam, csak a csávókának nem tudok vinni belőle. Légyszi segitsetek. Előre is köszi:
sepike

Üdv mindenkinek!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy elakadtam a Sacredben. Amikor a Wyvern Pass (Act II) után a katonának kellene vizet vinni, nem tudom, hogyan kell. Mit kellene csinálni?
Dávid

Az igazságszolgáltatás ökle csapott le rátok kedveskéim, mondhatni a többszintű másolásvédelem működő iskolapéldájával álltok szemben, ugyanis ez a programozók által elrejtett apró csapda (nincs kulacs) csak a kalózverziókban jön elő... No comment.

Hitman: Contracts

Elakadtam a Hitman Contracts játékban, ahol az egyik Hong-Kongi pályán meg kell ölni 3 embert a kajáldában, és egy talizmánt az asztalra kell tenni.
Válaszod előre is köszi:
Lui

Több lehetőség is ígérkezik, a legegyszerűbb azonban, mindjárt az elején a Vörös Sárkány emberét becserkészed, és miközben könnyít magán, „megdrótozod" (zongorahúr). A holttestét el kell rejtened (fontos!), esetünkben épp a csatornánál állt, tehát adja magát a megoldás. A nála lévő amulettet vedd magadhoz, majd menj az étteremhez, és az utca túloldalán (kissé rézsútosan) elhelyezkedő állványzatról a rendőrfőnököt és a Kék Sárkány képviselőjét, amikor összesúgnak, egy lövéssel kilőheted a mesterlövészflintával. Ezután már a Vörös Sárkány ruhájában, fegyverek nélkül nyugodtan besétálhatsz az étterembe, fel az emeletre, hogy a hullák asztalára tedd az amulettet, majd irány a pálya végét jelző pont. Egyébként a patkányméreg csatornából felvesz, étterem mellett az alagsorba vezető lépcsőn le, gáz kikapcs, lesiető séf megfojt, ruhája felvesz, étterembe hátsó ajtón be, italba patkányméreg befejezés sem rossz.

AvP2

Helló PC Guru!
Légy szíves küldjetek egy olyan cimet, ahol megtalálom a Aliens vs. Predator 2 honosítását.
Krisztián

A www.cheatland.hu oldalon a letöltések rovatban nézz körül!

GTA: Vice City

Kedves PC Guru!
A Vice Cityben elakadtam az autós klubnál. A 3. táblán nem találom a COMET-et. Meg tudnátok mondani, hogy néz ki, és hol találom meg? Ezt az autót még soha sem láttam! Légyszi segitsetek! Előre is köszönöm!!!
Egy régi előfizetőtök: Max

A golfpálya bejáratánál van!

Hello Guru szerkesztőség!
Lenne hozzátok 1-2 kérdésem a GTA: VC- vel kapcsolatban...
1. Hol találom a 35 Rampage küldetést?
2. Tankot hogyan lehet (a 90 csomag összegyűjtésén kívül) szerezni?
3. Hogyan lehet (ha lehet) biztonságosan megszerezni a katonaságon levő Hunter katonai helikoptert?
A három testőr

Csá GURU!
A GTA-ban mindent megcsináltam, amit írtatok az egyik számban, mégis 99%-ra értékelt a gép. Mondjatok valami tippet arra az egy százalékra.
Cső Vince

Mindkét levél elég összetett kérdéseket boncolgat, a rendelkezésre álló hely viszont véges, ám van néhány kiváló, részletes magyar oldal http://gtavicecity.uw.hu, és http://gta.destgames.hu, ahol korrekt válaszokat találhattok (35 Rampage térkép, rejtett csomagok helye, 100%-os végigjátszáshoz útmutató)... Egyébként a katonai bázisra rendőrnek öltözve, rendőrautóban lehet bejutni.

Syberia II

Helló!
Légyszi segítsetek! A játék elején még, van egy olyan feladat, hogy a szénrakót kell megjavítani, és kell hozzá benzin. A kanna megvan. Benzint honnan szedjek?

Sétálj a kerítés mentén egészen addig, míg felragasztott plakátokat nem látsz. Vizslasd meg alaposan ezeket, aztán tépd le a plakátot, és máris azon az udvaron találod magad, ahol a teli kanna vár (de előtte kukkants bele a faládába)!

KOTOR

Helló PC Guru!
Bajban vagyok a SW:KOTOR-ban! A Tatooine-on megvettem 4000-ért a robotot, aztán kiirtottam a buckalakókat és eljutottam a Dragonhoz! Nem tudom, mit kellene csinálni annál a k... sárkánynál! Mindig, ha odamegyek hozzá, jön egy bemutató, hogy felébredt, és bezabál! Azt hiszem, ki kell csalni, de azt nem tudom, hogyan!
Kérlek, segítsetek! Előre is kösz!
Krump

A barlang előtt már van egy vadász, érdemes (sőt kötelező) vele szövetkezni. Helyes volt a megérzésed, ugyanis a fickó bölcs előrelátással aláaknázta a környező területet, és a mi feladatunk lenne, hogy előcsalogassuk a rettegett krayt sárkányt. A lény a banthahusira bukik, a bantha meg olyan kajára, amit a városban az űrhajónkhoz közeli kereskedőnél lehet vásárolni. Ha van belőle nálunk, a banthákat odacsalogathatjuk vele a barlanghoz... És akkor előjön majd az a „k... sárkány"!

Max Payne 2

Hello!
A segítségeteket szeretném kérni a Max Payne 2-höz. Az lenne a problémám, hogy a Part 3-ban, a chapter 8-nál, amikor az orosz Ivan fentről dobál rám időzített bombákat, akkor onnan nem tudok továbbmenni. Már sok mindent próbáltam, de nem sikerült. Remélem, Ti tudtok segíteni.
Előre is kösz

Ez a végkifejlet, innen már nem lesz hova tovább jutni. Nézz fel a plafonra, és keresd meg azokat a csapszegeket, amelyek a platform (ahonnan Vlad dobálózik) tartószerkezetét biztosítják. Ezeket kell kilőni. Ha sikerült, nézz fel újra, mert lesz még egy kör...

Cheat

Ground Control 2

Játék közben nyomd meg a ~ billentyűt a konzol előhívásához, és írd be a kódokat:
GODMASSIVE – sérthetetlenség
FPS – frame/sec érték kiírása a képernyőre

Thief Deadly Shadows

Keresd meg a játék System könyvtárában a default.ini fájlt, és nyisd meg pl. Notepaddal.
Keresd meg a Difficulty részt. Itt a következő adatokat érdemes átírni:
AI visual acuity multiplier – a/z/ MI látását határozza meg
AI auditory acuity multiplier – a/z/ MI hallását határozza meg
AI hitpoints multiplier – a gépi karakterek alap életerőpont szorzója
AI-to-player damage multiplier – sérüléspont szorzó

CODENAME: Panzers

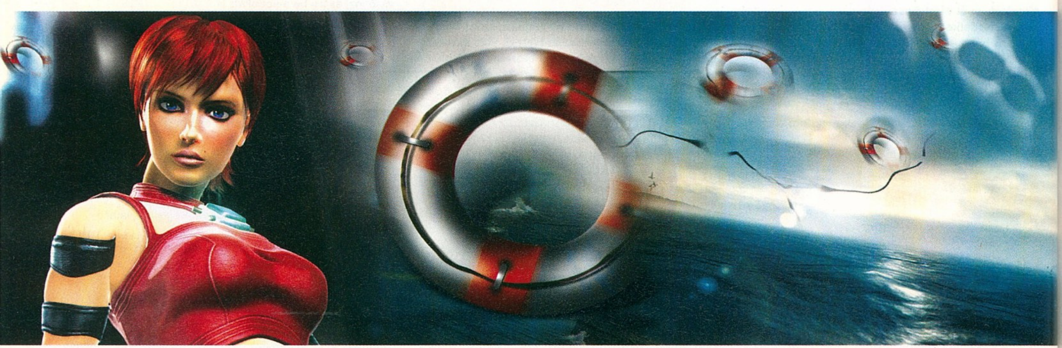
Játék közben nyomd meg az Entert és írd be a kódokat:
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – sérthetetlenség az egységeknek
MOTORHEAD – egy lövés végez az ellenséggel
BICYCLEREPAIRMAN – szabad javítás
SPOTTHEBRAINCELL – 1000 XP az egységnek
MONEYSONG – 1000 Prestige pont az egységnek
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK – küldetés megnyerése
MRHILTER – támogatás hívása

PC GURU kvízjáték
Játssz velünk!

Keresd fel honlapunkat!
www.pcguru.hu/jatek
Töltsd ki a kötelező mezőket!
Válaszolj a kérdésekre!
Jelentkezési határidő:
2004. augusztus 30.
Sorsolás:
2004. szeptember 1.
A PC GURU magazin kvízjátékában ebben a hónapban összesen 11 db játékot sorsolunk ki! Játssz velünk, hogy legyen esélyed megnyerni a 6db Devastation, vagy a 6db Wizardry játék valamelyikét!
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
Előző számunk nyertesének neve megtalálható a weboldalunkon.
A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. munkatársai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nemválthatók.

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.



Lelassult gép

Helló!
Nagy problémával, kérdéssel fordulok hozzátok: volt egy kis balesete a gépemnek – egyik osztálytársam elkérte a rackemet, rosszul dugta vissza (slave-ből master lett) és a gép, úgy ahogy volt meghalt. Hosszas munka után sikerült megmenteni, de a C meghajtó teljesen oda lett (1GB-os könyvtár stb). Lényeg a lényeg, hogy most teljesen lelassult, pl. ha egyszer játszom valamivel, utána más már csak lassan indul el, pedig azelőtt sohasem volt ilyen gond. Mi lehet hát a gáz? Előre is kösz: SZAKI

Kedves SZAKI!
Így látatlanban azt tudnánk mondani, hogy a formattálás segíteni fog a dolgon, de ha nem, akkor fizikális probléma lehet (szállítástól stb.). Újratelepítés után futtass le Scandisket (teljes ellenőrzéssel), hogy vannak-e sérült szektorok a winchesteren – ha vannak, nagy valószínűséggel fizikai károsodás érte a lemezeket és érdemes kicserélni a meghajtót.

Videokártya csere

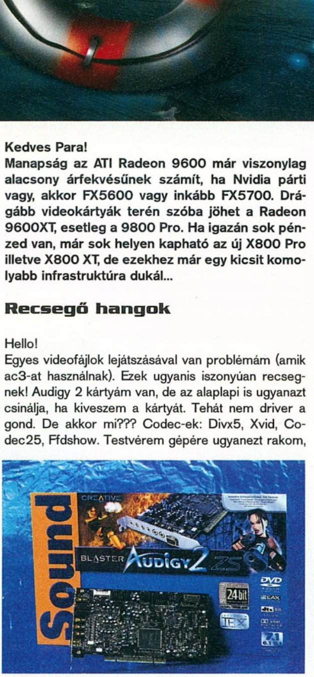
Haliho!

Úgy gondoltam, le kéne cserélni a videokártyámat, már elég öreg (GF2 T400 64Mb). Az új kártya kiválasztásában kérném a segítségeteket. A jelenlegi konfigom: P IV 2,4/533, 512 MB DDR (Dual), Abit IS7-E. Egy alacsonyabb árkategóriás és egy kicsit drágább videokártya is érdekelne (hogy legyen miből választani). Előre is köszi.
Para

Kedves Para!
Manapság az ATI Radeon 9600 már viszonylag alacsony árfekvésűnek számít, ha Nvidia párti vagy, akkor FX5600 vagy inkább FX5700. Drágább videokártyák terén szóba jöhet a Radeon 9600XT, esetleg a 9800 Pro. Ha igazán sok pénzed van, már sok helyen kapható az új X800 Pro illetve X800 XT, de ezekhez már egy kicsit komolyabb infrastruktúra dukál...

Recsegő hangok

Hello!
Egyes videofájlok lejátszásával van problémám (amik ac3-at használnak). Ezek ugyanis iszonyúan recsegnek! Audigy 2 kártyám van, de az alaplapi is ugyanazt csinálja, ha kiveszem a kártyát. Tehát nem driver a gond. De akkor mi??? Codec-ek: Divx5, Xvid, Codec25, Ffdshow. Testvérem gépére ugyanezt rakom,



Audigi 2

ott mégsem recseg! Ha meg az utóbbi kettő helyett Ace m.codec-et rakok, az összes lejátszó ac3 hibát jelez (az ezt használóknál). Kérlek segíts ha tudsz!
üdv.: Roli

Kedves Roli!
Ilyen esetben nagyon nehéz konkrétan megmondani, mitől recseg a kártya, de néhány tippünk azért akad. Nézd meg, van-e a kártya közvetlen közelében valamilyen „gyanús" (elektronikus) zajkeltő részegység (nagy mennyiségű ventilátor, izmos videokártya stb.) Általánosan elmondható, hogy a hangkártyát érdemes legalább 2-3 PCI-slottal arrébb rakni a videokártyától, ez néha segít. Azt is jó ellenőrizni, hogy minden driverből és kodekből a lehető legfrissebbet használod-e.

Szaggat a Battlefield

Kedves Hardver Mentőövesek!
Segítségüket szeretném kérni, problémám: lassan tölti be a pályákat és a menüt, azon kívül nagyon szaggat a Battlefield 1942 (grafikai beállításom: 800*600*16, 80%-os texture detail, árnyékok és a többi extra nélkül). Konfigurációm: Windows XP Professional, Intel Pentium 4 (1,7Ghz), 256 MB RAM, GeForce2/MX 400, 52x Sony CD meghajtó.
Segítségüket előre is köszönöm, egy olvasó: Thamas

Kedves Thamas!
Hát, hogy őszinték legyünk ez a masina már lassan őskövületnek számít. Mindenféleképpen szükség lenne jobb videokártyára és némi memóriabővítésre is. Esetleg próbálkozhatsz az egyszerre a pályán tartózkodó botok számának csökkentésével. A merevlemez típusa nem derült ki a levélből, a lassú pályatöltés oka lehet eme részegység lomha tempója.

Egy nagy halom kérdés...

Sziasztok!
A nagy kérdés: a következők közül (anyagiakat nem tekintve) melyik alaplapot tudjátok nekem ajánlani?
A választék (Socket 478, 865PE/875P)
Abit IC7; Abit IC7-G; Abit IS7; Abit IS7-G. Asus P4P800 Deluxe; Asus P4P800 SE (Gold); Asus P4P800-E Deluxe; Asus P4P800 (Gold). (nekem az Abit IC7-et nagyon ajánlották...)

Főbb szempontok: minőség, megbízhatóság, hosszabb távra lesz, ami ugye relatív, az én esetemben olyan 2-3 év. Vagy érdemesebb várni a még ATX szabvánnyal megjelenő alaplapokra, amelyek újabb plusz szolgáltatásokkal kényeztetik majd a felhasználót?

Mi a véleményetek a Chieftec BX-01BD házról? Pénz hiányában egy ATI Radeon 9600SE VGA kártyát tudnék beszerválni kezdetben, ezzel kapcsolatban az érdekelne, hogy mi a véleményetek róla? Vagy tudnátok ajánlani nekem egy hasonló árkategóriában levő, csak esetleg jobb teljesítményt nyújtó nVidia kártyát?

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda

Megfelelő 1024 MB Samsung PC3200-as memória? További kérdésem lenne, hogy melyik DVD írót válasszam a következők közül:(és kérnék egy viszonylag hosszabban kifejtett indoklást is, fontos lenne nekem): LG GSA-4082B, Pioneer DVR-107D, Pioneer DVR-A07XLA, Segítségeteket előre is köszönöm!
Üdv.: KrúZ

Kedves KrúZ!
Alaplap választás szempontjából az Abit IC7 valóban nagyon jó alternatíva. Ha Asus deszkákhoz hasonlítjuk, a számba vehető ellenfele a P4C800 sorozat, amely szintén Intel 875P-s chipsettel rendelkezik. Esetleg az Asus lap mellett dönthet a 3 év garancia, amit a gyártó vállal a termékeire.

Abit IC7

A Chieftec házáról, és úgy általában a Chieftec termékekről pozitív véleményünk van. Mint írtad: elsőrangú minőség (ház) és megbízhatóság (tápegység), ráadásul az ára sem vág nagyon földhöz. Ha táp nélkül veszed, pedig még olcsóbb, és ilyenkor Te döntheted el, mennyit ér meg neked külön a dögös ház, és mennyit a minőségi tápegység.

A Radeon 9600SE helyett inkább kis gyűjtögetés mellett a teljes értékű 9600-at érdemes venni, ez ma már nettó 20 000 Ft körül beszerezhető. (Bár ha az anyagiak nem számítanak, mint írtad, akkor miért éppen az egyik kulcsfontosságú alkatrészen akarsz spórolni...?) A Samsung memória jó választás, de érdemes párosával beszerezni (a duálcsatornás memóriakezelés kihasználása miatt).

DVD-írók: mi ma már mindenféleképpen Dual Layer írót ajánlanánk, abból is megbízható és olcsó darab az NEC 2510. A Pioneer 107d-ről nagyon jó véleménnyel vagyunk, rendkívül megbízható darab, viszont drágább, mint a NEC. Bővebben a különbségeket és a miérteket a cikk keretein belül hely hiányában kifejteni nem tudjuk, viszont a PC Guru 2004/6-os számában található DVD-író tesztet elolvasva választ kaphatsz a kérdéseidre.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Fagyogató játékok

Hi!
A segítségeteket szeretném kérni egy elég komoly probléma megoldásában. Minden játék (eredetiek is) kb. 5-10 másodpercenként befagy kb. fél percre. Már mindent megpróbáltam, volt vagy három Windows install, drivercserélgetés, de nem akar megoldódni. Több fórumon is találkoztam ezzel a problémával, de megoldást ott se találtam. A konfig: Celeron Tual1,2, Geforce 2 MX, Asus TUSL-2C, ALS4000 hangkártya, Macronix Ethernet kártya.
Please válaszoljatok amilyen hamar csak lehet, előre is kösz.
Ja és király a Guru!
sinirli

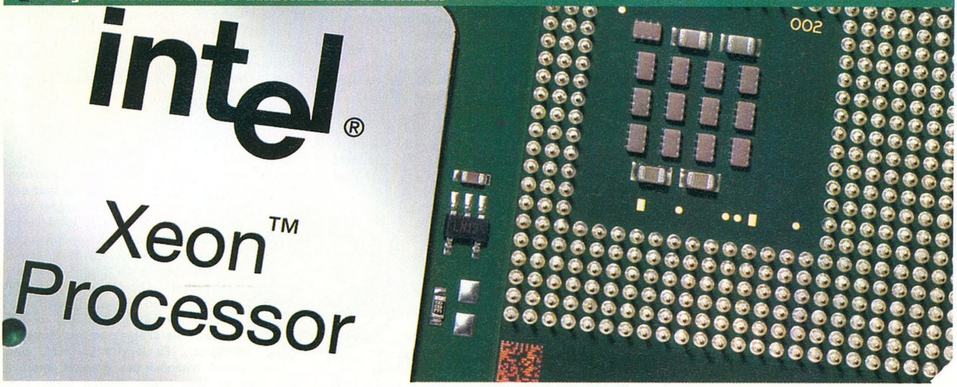
Kedves sinirli!
Hmm... Tualatin 1,2 Ghz... GeF2 MX... Ez bizony nem túl acélos... Azt hiszem, ideje lesz egy teljes generálnak a számítógépet nézve. Gyorsabb proci, több RAM, izmosabb (vagy akár csak középkategóriás) videokártya. Sajnos a géped felett eljárt az idő, ha valóban élvezni szeretnéd korunk játékait, be kell invesztálnod valami használható PC-be. A hangkártyát pedig tedd el emlékbe és szerezz be legalább egy SB128-at... Ez legyen az első, amit megteszel hibaelhárítás gyanánt, mert a Nagy Hírű és Igen Kiváló Avance Logic eme csúcsmodelljéről könnyen el tudjuk képzelni, hogy ő vágja neked haza rendszeresen a játékokat...

Mike & Cray

Hardver hírek

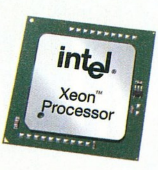
Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Az új Xeonok az AMD64 utasításokat is ismerik



Új Xeon processzorok

Az Intel bemutatta új Xeon processzorait, melyek már képesek az AMD64 utasításait is végrehajtani. A Nocona magos változat elsősorban kétutas kiszolgálókhoz készül, alapja a Prescott mag, de vele ellentétben képes már 64 bites utasítások végrehajtására is.



A korábbi Xeon modellekhez képest jelentős előrelépés a 16+12 KB elsőszintű, és 1 MB másodszintű gyorsítótár, valamint lényegesen fejlettebb elágazás-előrejelző algoritmussal és SSE3 támogatással rendelkezik. Mivel egyes kiszolgálóknál az alacsony hőtermelés kulcsfontosságú, az Intel SpeedStep mellett már a Demand Based Switching is csökkenteni próbálja a kibocsátott meleg mennyiségét. Jelentős előrelépés továbbá, hogy az eddigi 533 helyett a Xeonok is 800 MHz-es rendszersínt használnak már, ezt az E7525, E7520 és E7320 lapkakészletek teszik majd lehetővé. Az első a munkaállomások piacára készült és már be is jelentették, utóbbi kettő a kiszolgálókat támogatja, és a negyedik negyedévben láthatjuk őket először.

Az E7525 kétcsatornás DDR2 SDRAM vezérlője csak a 400 MHz-es DDR2 memóriákat támogatja, de a két PCI Express ×16 ebben a piaci szegmensben valószínűleg hamar támogatásra talál. Az E7520 (Lindenhurst) PC2700 DDR és PC2-3200 DDR2 SDRAM modulokat egyaránt támogat majd, továbbá PCI Express ×8 és ×4 csatolót is találhatunk a rá épülő alaplapokon. Az E7320 az E7520 olcsóbb változata lesz.

Számos új gyártótól számíthatunk az új platform támogatására, az Asus, Compusys, Dell, IBM, HP, Egenera, Foxconn, FSC, Fujitsu, Gigabyte, HCL, IWILL, Kraftway, Maxdata, MPC, NEC, Optimus és Tyan szinte biztosan a Nocona mellé áll. Az új processzorok megjelenése mellett az eddigi kínálat is szélesedik, 2,8-tól 3,6 GHz-ig minden szokásos modell elérhető lesz.

Duál GeForce 6800 két videokártya egy gépben!

Az nVidia bemutatta új technológiáját, melynek segítségével két GeForce 6800-as kártyát használhatunk egy gépben. A megvalósításhoz az 1996-ban debütált Voodoo2-höz hasonlóan kell összekötnünk a kártyákat. Az akkori megoldástól eltérően, most „csak" duál PCI Express alaplapra van szükségünk, melybe a két videokártyát behelyezve a felső részükön kis panellal összekapcsoljuk őket.

A megoldás neve szintén SLI (Scalable Link Interface), és az nVidia szerint jelentősen megemeli a teljesítményt (a növekedés megközelítheti a 90 %-ot is), így akinek nem számít a pénz, a leggyorsabb grafikai állomást tudhatja magáénak. A MIO port minden PCI Express csatolású GeForce 6800 kártyán megtalálható. Az SLI és a régi Voodoo-érzés pedig visszatér – az már részletkérdés, hogy az áramellátásukhoz kisebb atomerőműre lesz szükség...

Ha egy csúcskártya nem elég

Érezd az erőt! Megérkezett a Gigabyte PX Series!

Az új alaplapsorozatot LGA775-ös Intel processzorok fogadására készítették fel, ezen felül belepakoltak minden újdonságot, amit egy modern vasba illik.
A Gigabyte június 21-én Taipeiben mutatta be új PX (Performance Extreme) alaplapsorozatát. Az új PX sorozat legfőbb előnye a sokoldalúság. Az LGA775-ös Intel Pentium 4-ek támogatása magával hozza a Hyper-Threading technológiát és a kétcsatornás DDR2-es memóriavezérlőt, aminek segítségével maximálisan 8,5 GB/s sávszélesség is elérhető. Ezekkel a lapokkal a teljesítményigényes 3D grafikával és videóval foglalkozó felhasználóknak kedvez a nagyhírű gyártó, persze akárki megveheti, akinek megtetszik.

A Gigabyte minden földi jóval ellátta a PX-eket. Minden változaton lesz 8 USB 2.0 és 3 IEEE 1394 port, természetesen néhány Serial ATA csatlakozónak is helyet szorítanak, és felhasználták az Intel Matrix Storage via ICH6T technológiáját a sokoldalúság érdekében. A kemény játékosokra is gondoltak, hiszen PCI Express felületű VGA csatolót rakhatunk a lapba. A csomagban több hasznos szoftverrel fognak minket ellátni. A beépített hangvezérlő Dolby Digital 7.1, DTS és Dolby Prologic 2 hangzásképekkel lett felvértezve. Ez a rendszer jobb minőséget képvisel, mint a mostanság elterjedt 5.1-es kodekek, ennek ellenére Hi-Fi hangzásra senki ne számítson.

GeIL DDR2 PC4200

A GeIL bemutatta legújabb, DDR2-es memóriáját. Külsőre semmi nem árulkodik arról, hogy újdonsággal állunk szemben, mivel a jól megszokott alumínium hűtőfelület ezúttal is eltakarja a lényeget. Az 533 MHz-es modulok 512 MB-os és 1 GB-os kiszerelésben jönnek le a futószalagról, de párba válogatott kitekben is elérhetőek, 1 illetve 2 GB-os kapacitással. Az élettartam-garanciás memóriák CL 4-4-4-12 késleltetésekkel rendelkeznek, szállításuk július 10-étől kezdődik, korlátozott darabszámban.

Több mint 1 terabájtos háttértár a LaCie-től

Túl az 1 terrabite-on

Az információ hatalom, szokták mondani, ám ezzel együtt nyűg is, hiszen tárolása, még ha elektronikus formában történik is, rengeteg helyet igényel. A megnövekedett mennyiségű információ egyre nagyobb és gyorsabb háttértárakat követel. Ezen a gondon segít a LaCie új, külső háttértárolója, mely áttöri a bűvös 1 terabyte-os határt.

A gyártó nyár végén dobja piacra a „Lacie's Bigger Disk" és „Lacie' Bigger Disk Extreme" névre hallgató külső háttértárait, melyek kapacitása 1 és 1,6 terabyte lesz. Maguk a szerkezetek több, 7200-as fordulatszámú, 10 ms elérési idejű, 8 MB gyorsítótárral rendelkező merevlemezből állnak. Az Extreme változat RAID 0 támogatással rendelkezik. Az 1,6 terabyte-os változatot FireWire 800, FireWire 400 és iLink/DV csatlakozókkal látták el, míg az 1 terabyte-os akár USB 2.0-n is kapcsolódhat a számítógéphez. Az egység igényesen kivitelezett burokban érkezik, függőlegesen és vízszintesen is tárolható, de rendelhető hozzá beépítő keret is.

Található rajta külső ki/bekapcsoló gomb, és az automatikus indítás, leállítás és hibernálás beállítását is lehetővé tették, az energiatakarékosság és a zaj miatt. Költséghatékony megoldás lehet videó és egyéb tömörítetlen multimédiás fájlok tárolására. Az 1 terabyte-os ára 1199 dollár lesz, az 1,6-os pedig 2199 dollárba fog kerülni. A csomag tartalmazni fogja a FireWire 800-as, FireWire 400-as és az iLink/DV kábelt.

PIXMA a Canon új fotó-nyomtatócsaládja

A Canon új fotónyomtató-családdal bővítette kínálatát, mely eddig négy egyfunkciós és négy multifunkciós készüléket foglal magába.
A Canon nyomtatóit a megbízhatóság és meglehetősen barátságos árak jellemezték, az ígéretek szerint az új család is követi ezt a kellemes hagyományt. A gyártó futurisztikus stílusú nyomtatói minden minőségi elvárásnak megfelelnek, egyúttal takarékosak is, hiszen 2 pikoliteres tintacseppekkel dolgoznak, mely a Canon FINE (Full-photolithography Inkjet Nozzle Engineering) technológiáján alapszik.

A család nyolc tagja közül öt támogatja a PictBridge szabványt, amely digitális fényképezőgépről közvetlen nyomtatást tesz lehetővé, PC közbeiktatása nélkül. A PIXMA család a forma és a funkcionalitás találkozása, a stílus, a sebesség és a fotólabor-minőségű nyomtatás ötvözete, mely a Canon szerint hamarosan ugyanazt fogja jelenteni a nyomtatásban, mint a Digital IXUS a fotózásban.

Thermaltake Coolpad notebookokhoz

Régóta ismert probléma a nagy teljesítményű hordozható gépek melegedése. Különösen súlyos gondot okoz ez azoknál a gépeknél, ahol a processzor hűtésére szolgáló levegő nem a gép oldalán, hanem az alján távozik. Ezeknél a berendezéseknél lényeges, hogy a meleg ne szoruljon be a burkolat és az asztal közé. Ezen a problémán próbál segíteni a Thermaltake a nemrégiben bemutatott dupla ventilátoros hűsítéssel.

A gépezetet egyszerűen a laptopunk alá kell helyezni, s utána szép lassan végzi dolgát. Két darab 5 V-os, 3000-es fordulatszámon pörgő ventilátorral szerelték a készüléket, melyek 23 dB zajszint mellett 9,44 CFM légszállítással működnek. Az alumíniumborításának köszönhetően mindössze 562 g-ot nyom. Kihúzhatóságának hála, 8-15 hüvelyk méretű gépekhez is használható. Mérete összetolva 330×148×21 mm, míg kihúzva és kitámasztva 330×250×50 mm. Áramellátásról USB-n keresztül gondoskodhatunk, de nem kell aggódnunk, hogy elfogy a csatlakozásunk, mert a Coolpadban további négy USB port található.

Új tápegység az Antec-től NeoPower 480

Az Antec bemutatta legújabb tápegységét, a NeoPower 480-at. A táp – követve az egyre divatosabb trendet – nem tartalmaz beforrasztott kábelkorbácsot. A burkolat belső felén elhelyezett csatlakozókra dughatjuk rá a kábeleket, így mindig csak annyi tápkábel lesz gépünkben, amennyire feltétlenül szükségünk van. Az új erőmű, mint a neve is mutatja 480 watt energiát szolgáltat gépünknek. Hűtését egy halk, 12 centiméteres ventilátor biztosítja. A tápegység el lesz látva minden földi jóval: aranyozott csatlakozók, aktív PFC és két +12 V-os sín az energiára éhes nagyteljesítményű rendszereknek, külön tápkábel a PCI Express csatolójú videokártyáknak, és találkozhatunk a TruePower tápokból már megismert FAN ONLY csatlakozókkal is.

Közelednek a 90 nanométeres AMD processzorok

A hírek szerint az AMD egyes ügyfelei már meg is kapták a cég első, 90 nanométeren gyártott processzorait, ez pedig azt jelenti, hogy a gyártó jó eséllyel tarthatja ütemtervét. Az Oakville magos Mobil Athlon 64 magmérete az 512 KB másodszintű gyorsítótár ellenére mindössze 83 négyzetmilliméter, így költséghatékony rendszerekre számíthatunk az év második felétől. A processzorgyártó szóvivői továbbra is hangoztatják, hogy a 90 nanométeres gyártástechnológia hamarosan készen áll a tömegtermelésre, így a harmadik negyedévtől nagy mennyiségben szállíthatják az új megoldásokat.

Radeon X800 SE csak a számítógépgyártóknak

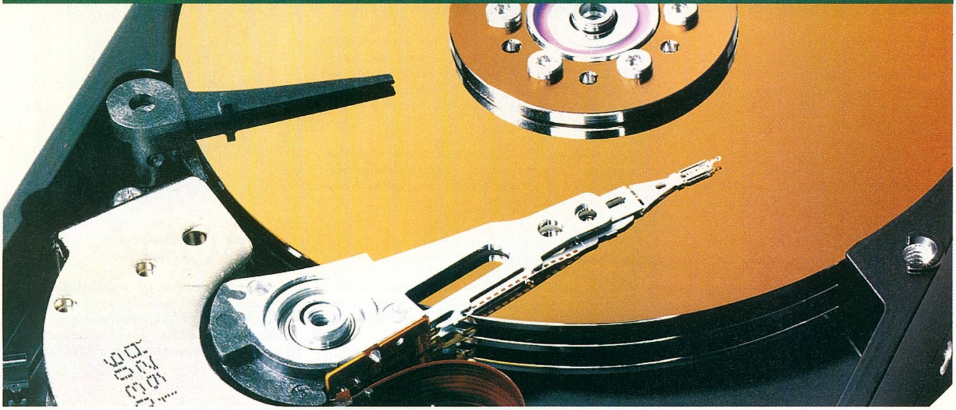
Úgy tűnik, az X800-as kártyák megjelenésekor beharangozott Radeon X800 SE-vel egyelőre nem sokan fognak találkozni, ugyanis az említett kártyához csak a számítógépgyártók juthatnak hozzá. Valószínűleg ez a magyarázat arra, hogy miért esik oly kevés szó az ATI X800-as családjának leggyengébb tagjáról. Persze nem kizárt, hogy később a boltokba is eljut, de egyelőre csak a nagy számítógépgyártók kiváltsága ez a grafikus vezérlő. Bár a kártya ajánlott fogyasztói ára 299 dollár, a Dell vásárlói az X300 SE-hez képest 180 dollár felárral hozzájuthatnak.

Tárnok Zoltán

RAID technológia

Nincs baj amigos, nem kell azonnal Mexicóba költözni!

A kis kolibri nem a szemétdombon kapirgál...



Nem csak legyek ellen

A közelmúltban egy ismert fórumon tallózgattam a témák között, amikor beleszaladtam a kérdésbe: mi az a RAID? Elsőre átsiklottam felette, hiszen tudom a választ. Aztán mégis belekukkantottam, hátha hozzátehetek valami hasznosat. Egyáltalán nem okozott meglepetést, hogy nem volt érdemi hozzászólás a témához, még tapogatózás szintjén sem. Annak ellenére, hogy ma már szinte minden márkás alaplapon találunk SATA RAID vezérlőt, sokan nem tudják, mit is lehet kezdeni vele. Tudom, hogy sok helyen találhatunk a témában kérdéseket és hosszabb-rövidebb válaszokat, én mégis megpróbálok ebben egy kicsit elmélyedni.

természetesen felmerül akkor is, amikor az adattárolásról beszélünk, méghozzá rengeteg adatról. Mára az információ egyszerű árucikk lett, és mint olyan, fontos lett a biztonságos tárolás. A pénzt is azért visszük bankba, hogy biztonságban tudjuk, miért tennénk másképp ezt a sokak számára oly értékes információval? Az internet fejlődése csak tovább fokozta az igényt a biztonságos adattárolásra. Egy-egy weboldal annyi információt „pörget át" naponta, hogy akár néhány percnyi kiesés, durvább esetben adatvesztés több millió dolláros kárt okozhat. Gondolom nyilvánvaló, hogy néhány, „gépbe dobált" merevlemez, amin az adatokat tartjuk, ma már nem nevezhető biztonságos adattárolásnak. Ezért sok okos ember egy UC-Berkley nehetővé vált. Természetesen minél bonyolultabb megoldást választunk, annál mélyebbre kell nyúlnunk a zsebünkbe, de a drágább megoldás nem feltétlenül a jobb, mint azt majd látni fogjuk. Nincs általános legjobb megoldás, a felhasználási terület dönti el, hogy számunkra mi a megfelelő – ha egyáltalán szükségünk van a RAID használatára.

Nézzük kicsit részletesebben! Először is meg kell ismerkednünk néhány fogalommal. Ezek a RAID szintek (RAID levels), az úgynevezett kötegek (arrays), a paritás (parity), a tükrözés (mirroring) és a csíkozás (striping). Lássuk először a kötegeket, az a legrövidebb téma. A vezérlőkártyához csatolt merev-

hi **A alkalmazott RAID szint megválasztásánál alapvető szempont, hogy gyorsabb adatátvitelre vagy nagyobb adatbiztonságra törekszünk. A kettő együtt csak komoly többletköltséggel lehetséges.**

Az elmúlt húsz évben a számítástechnika és a számítógépek gyökeresen megváltoztatták az életünket. Akár üzletről, oktatásról, egészségügyről, szórakozásról, vagy bármi másról beszélünk, megtalálhatjuk magunk körül ezeket a gépeket. Együtt élünk velük, már nem csak a munkahelyen, de otthon is – és valljuk be, sokan el sem tudjuk képzelni az életet másképp. A számítástechnika pedig megállíthatatlanul fejlődik, hogy kielégítse egyre változatosabb igényeinket. Ez az igény

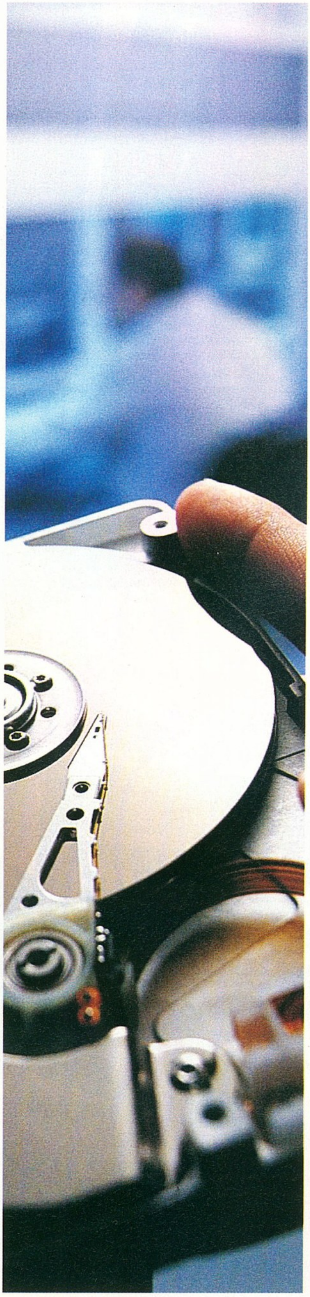
Egy vezérlőkártya...

vű cégnél összedugta a fejét, és kitalálták a RAID (Redundant Array of Independent Disks) adattárolási módszert, ami jelentősen növeli a biztonságot és a teljesítményt a lemezek többszörözésével. A technológia persze sokat változott az évek alatt, hogy megfeleljen a mai követelményeknek, ezért a RAID mint fogalom elég körülményesen leírható dologgá vált. Most megpróbálom ezt egy kicsit kibogozni, és mindenki számára érthető módon elmagyarázni.

Mi is tehát a RAID? Természetesen nem rovarirtó, legalábbis nem a számítástechnikában. Annál inkább egy módszer az adatok biztonságos tárolására több merevlemez használatával. Segítségével több merevlemezt használhatunk egyidejűleg, egy vagy több önálló meghajtóként, és az elérhető kapacitás az éppen használt RAID szintjétől függ. A felhasználható variációk száma igényeink függvényében az olcsó, alaplapi megoldásoktól egészen a főleg ipari és üzleti szerverekben használt több százezer forintos rendszerekig terjedhet. Mivel a RAID, mint technológia a hozzá tartozó vezérlőkártyától és a csatolt merevlemezektől függ, ezért – az alkatrészek árának csökkenésével – egy ideje már az otthoni felhasználók számára is elér-

lemezek fizikai kötegeket alkotnak. Tetszőleges számú merevlemezt használhatunk, de természetesen egy működő RAID rendszer minimum kettőt igényel. Ezek a kötegek összekapcsolhatók vagy eloszthatók egy vagy több logikai köteggé. A logikai kötegeken létrehozhatjuk azokat a logikai meghajtókat – esetenként egy nagy önálló meghajtót – amit majd az operációs rendszer lát és használ. Ezek a logikai meghajtók önálló merevlemezekként funkcionálnak, és kedvünk sze-

... és egy vezérlőchip



rint particionálhatjuk és formázhatjuk azokat. Lássuk mindezt egy példán keresztül megvilágítva! Van otthon két merevlemezem, mindkettő 80 GB-os. Ez a két merevlemez egy-egy fizikai köteg. A RAID vezérlő saját BIOS-ában beállíthatom, hogy ez a két merevlemez egy logikai köteg legyen, és ezen a 160 GB-os logikai kötegen létrehozhatok egy összefüggő, 160 GB-os partíciót. A létrehozott logikai köteget a telepítendő operációs rendszerem egy 160 GB-os merevlemezként fogja felismerni, de a partíció méretének nem kell feltétlenül ekkorának lennie. Tetszés szerint variálható, csak a felhasználó igényétől függ. Nem is olyan bonyolult... Nagygépes (mainframe) rendszerekben ez persze nem ilyen egyszerű, de az alapelv ugyanez.

A tükrözés azt jelenti, hogy van két teljesen megegyező adathalmunk két különálló meghajtón vagy logikai kötegen. Az adatok felírása szimultán történik. Ez a RAID technológia legalapvetőbb eljárása az adatbiztonság növelésére. Ha valamelyik meghajtó meghibásodik, a rendszer továbbra is üzemképes marad, hiszen van egy másolatunk az adatainkról. Az adatmentés vagy helyreállítás igen egyszerű, hiszen csak vissza kell másolni az adatokat egy új meghajtóra. A szimultán írás hátránya, hogy mindkét meghajtó foglalt az írási ciklus alatt, ami ronthatja a rendszer összteljesítményét. Ugyanakkor olvasáskor ennek épp az ellenkezője igaz. Mivel a két meghajtó tartalma megegyezik, csak az egyikről olvas a vezérlő, és így akár több alkalmazást is hatékonyabban szolgálhat ki, mivel megoszthatja az olvasási feladatokat a két meghajtó között. Míg a tükrözés nagyon biztonságos módja az adatok tárolásának, de rettentő pazarló, és esetenként költséges, mert a két meghajtó teljes kapacitásának csak a felét tudjuk kihasználni. Ráadásul egyáltalán nem biztos, hogy megéri a befektetett pénz az adataink értékének függvényében. Itt jön be a képbe az alternatív megoldás: a paritás.

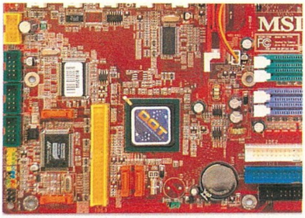
A paritás, mint fogalom gyakran előfordul a hibajavítás kapcsán, gondoljunk csak a modemekre vagy a memóriamodulokra. A RAID ugyanúgy használja a paritást hibajavításra, mint az előbb említett memóriamodulok. Tegyük fel, hogy van X számú adatunk. Ha ezt az adatmennyiséget felhasználjuk arra, hogy paritás elemet készítsünk hozzá, a végeredmény egy új (X+1) adathalmaz lesz. Ha ennek az (X+1) halmaznak bármely eleme elvész, az bármikor helyreállítható, amig a megmaradt adatok száma X. Ez a bizonyos „+1" adat a paritás bit. A RAID esetén a lényegi eltérés az, hogy nem biteket használ, hanem a paritásadatot, amely lényegesen nagyobb. Ez a paritásadat többnyire egy egyszerű XOR (kizáró vagy) művelettel készül. Rémlik még valami a számítástechnika órán tanultakból? A XOR művelet eredménye igaz (1), ha a vizsgált elemek eltérők (vagyis egyik igaz, a másik hamis). Ha a két vizsgált elem megegyezik, akkor a művelet eredménye hamis (0) lesz. A könnyebb áttekinthetőség érdekében az XOR művelet hatását a mellékelt táblázatban találhatjátok a következő oldalon.

Láthatjuk, hogy ha egy sorból bármely adat elveszik, az a megmaradt két értékből a XOR művelettel reprodukálható, ami esetünkben a paritás lényege. A művelet tetszőleges számú biten elvégezhető, tehát akár egy egész merevlemezen. Ezzel a módszerrel nem szükséges extra másolatot tartanunk az adatokról, csak eggyel több meghajtóra van szükségünk. Ez természetesen a költségeket tekintve elsőre nem hangzik túl jól, de számoljunk csak utána! Amikor tükröztünk, két 80 GB-os merevlemeznek csak a felét használhattuk. Így viszont három 80 GB-os merevlemezből 160 GB-ot tölthetünk meg adattal, a paritás az összesített kapacitásnak csak az egyharmadát emészti fel. Ami mégis sokkal, de sokkal költségesebbé teszi, az a számításigény. A paritás adat folyamatosan készül, minden egyes írási és olvasási folyamatnál újra kell számolni. Erre sajnos az amúgy is agyonterhelt processzor már nem alkalmas, szükségünk lesz vezérlő áramkörre, ami bizony drága mulatság. Akinek

Erről mintázták az olvasófejet?

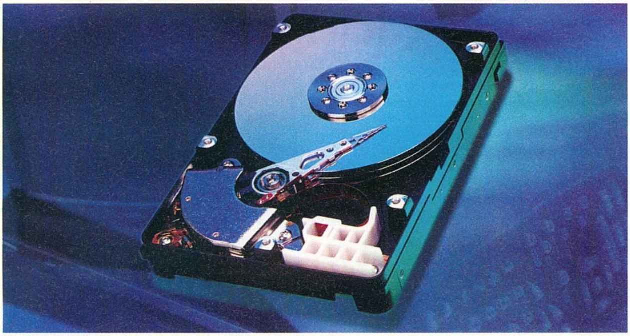
RAID kontrollerrel szerelt alaplapja van, nem örülhet annyira, mivel az alsó kategóriás (nem szerver) alaplapokon található kontrollerek nem támogatják a paritást, csak a tükrözést (mirror) és a csíkozást (stripe).

Utoljára maradt a csíkozás, nem véletlenül. Ez a módszer ugyanis nem az adatbiztonságot növeli, hanem a teljesítményt. A kulcsszó a párhuzamosság. A módszer lényege, hogy az adatokat a két meghajtó közt elosztva tároljuk. A rendszerbuszon a processzor és a memória közt mindig gyorsabban utazik az adat, mint máshol. Ez igaz az egyéb perifériák közti kommunikációra is. A leggyengébb láncszem a merevlemez, és ezt még az új, nagyobb gyorsítótárral ellátott merevlemezek sem voltak képesek megváltoztatni. A csíkozás ezen a helyzeten javít a várakozó adatok elosztásával. Képzeljük el, hogy van egy szép nagy fájlunk a merevlemezen. Ha ezt szeretnénk beolvasni, meg kell várnunk, amíg a merevlemez a maga fizikai korlátai közt ezt a processzor vagy egyéb periféria rendelkezésére bocsátja. Ha ezt a fájlt szétszabdaljuk kisebb darabokra, és elosztjuk két merevlemez között,



Raid egy alaplapon

a hozzáférési időt máris elfeleztük. Ebben az a jó, hogy a komolyabb vezérlőknél nem csak két merevlemez lehet; minél többet iktatunk be a csíkozásba, annál nagyobb teljesítményt érhetünk el. Hogyan működik ez a gyakorlatban? Kétféle csíkozást különböztetünk meg: a byte- és a blokkszintűt. Az első esetben minden byte után hordozót váltunk. Például ha szeretnénk 16kB adatot felírni, és van négy merevlemezünk, minden egyes kiírt byte után lemezt vált a vezérlő. Az első byte az elsőre kerül, a második a másodikra, az ötödik byte megint az elsőre, és ez így folytatódik körbe-körbe. A blokkszintű csíkozás ugyanezen az elven működik, de az adatokat előre megadott méretű darabokra (blokkokra) vágja fel a vezérlőáramkör. A blokk mérete az úgynevezett csíkméret. A csíkméret önmagában is megérne egy cikket, sok fórumon láthatunk vitát ezzel kapcsolatban. Nincs ideális csíkméret, de bizonyos méretekkel egyes esetekben jobb teljesítményt érhetünk el, szóval jó erre odafigyelni. A legjobb módszer a csíkméret meghatározására – viccesen hangzik, de – a kísérletezés. Kezdjünk csíkozni közepes csíkmérettel, és változtassuk a méretet fel és le, folyamatosan ellenőrizve a teljesítmény változását. Ez időigényes és az átlag felhasználó számára nincs jelentősége, de bizony sok esetben számottevő időt takaríthatunk meg a csíkméret helyes megválasztásával.



A Raidkötegek alkotóeleme

Ezzel túl is jutottunk az alapfogalmak megismerésén. Itt az ideje, hogy kiválasszuk a számunkra megfelelő RAID szintet. A használt vezérlő függvényében nem biztos, hogy mind rendelkezésre áll majd (sőt, szinte biztos, hogy nem), de bizonyos típusok működési elve nagyon hasonló, mint azt majd látni fogjuk.

RAID 0: Ez a legegyszerűbb és legalapvetőbb RAID szint, a fent említett csíkozás. Adatbiztonságról ezen a szinten egyáltalán nem beszélhetünk, tehát ezt soha ne használjuk, ha az adataink fontosak, és nincs egyéb lehetőség az archiválásra. Előnye, hogy az alapszintek közül ezzel érhető el a legjobb teljesítmény. Említést érdemel még a költséghatékonyság, hiszen a felhasznált merevlemezek 100%-a hasznosítható adattárolásra. Gyakorlatilag bárki számára elérhető, aki nagyobb teljesítményre vágyik, hiszen az olcsó alaplapi megoldások is kivétel nélkül támogatják ezt a szintet. Azt semmiképp se felejtsük el, hogy MINDEN adatunk elvész, ha bármelyik merevlemez tönkremegy.

RAID 1: Ez tulajdonképpen az alapszintű tükrözés: két, teljesen megegyező másolat két szeparált meghajtón. Ha egy meghajtó megsérül, a másik még mindig őrzi az adatainkat és a rendszer működik tovább. A kiesett lemez „újjáépítése" egyszerű (a vezérlő BIOS-ában található meg ez a menüpont), hisz ott a másolat. A csíkozáshoz hasonlóan ezt is szinte minden (alaplapi) RAID vezérlőben megtalálhatjuk.

RAID 2: Bitszintű csíkozás, Hamming hibajavító algoritmus használatával. Nagyon hasonlít a paritásos csíkozáshoz, de mégsem az. Az adatok bitenként elosztva tárolódnak a merevlemezeken és extra, un. ECC lemezeken. Amikor adatot írunk a kötegbe, a vezérlő kiszámolja a Hamming kódokat, és azok az ECC lemezekre kerülnek. A Hamming kódok arra szolgálnak, hogy megállapítsuk, az utolsó írás óta történt–e változás (hiba) az adatokban. Az egyszerű bithibák azonnal felismerhetők és javíthatók. A vezérlő bonyolult és rettentő drága, nem beszélve a merevlemezek nagy számáról. Ritkán használt megoldás, nem valószínű, hogy a gyakorlatban bárki találkozzon vele.

RAID 3: Byte-szintű csíkozás, dedikált paritással. Az adatok byte-okként vágva kerülnek elosztásra a kötegben, és a paritásadat egy erre a célra elkülönített (dedikált) merevlemezre kerül. Három merevlemez a szükséges minimum: kettő a csíkozáshoz, egy a paritáshoz. A teljesítmény elfogadható, bár a paritásadatok írása azért lassítja a rendszert. A számítási teljesítmény természetesen hardveres vezérlőt igényel, szoftveres megoldás nem ajánlott. Ezt a szintet akkor érdemes használnunk, ha az adatbiztonság elengedhetetlen és nagy fájlokkal dolgozunk, hiszen a csíkméret nagyon kicsi.

RAID 4: Szinte teljesen megegyezik a RAID 3-al, de blokkszintű csíkozást használ. Előnye, hogy a blokk méretének helyes megválasztásával az adott alkalmazások függvényében testre szabható.

RAID 5: Blokkszintű csíkozás elosztott paritással. Ez a RAID szint próbál megoldást nyújtani a dedikált paritásmeghajtó okozta teljesítményproblémákra. Az osztott paritásalgoritmus használatával a paritásadat a valós adatokkal elosztva kerül a kötegbe, tehát az adatok alkotta lánc részévé válik. A paritásadat kiszámolása természetesen most is minden egyes írás alkalmával megtörténik, de a gyorsulás így is érezhető. Az adatbiztosságot úgy éri el, hogy a paritásadatot hordozó blokk sosem kerül a valós adatot hordozó blokkal közös meghajtóra. Az adatok helyreállítása nagyon komplikált folyamat a technológia bonyolultsága miatt. Mint a RAID 4 esetében, a csíkméret itt is szabadon variálható, az alkalmazások függvényében. Mivel a költségek, a megbízhatóság és a teljesítmény tekintetében a legnépszerűbb és talán legjobb megoldás, ezzel találkozhatunk leggyakrabban.

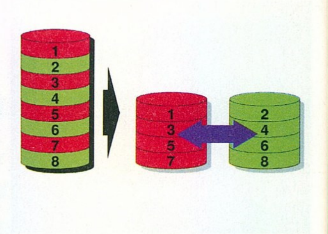
Ezzel végére is értünk a szintek ismertetésének, de pár dolgot még szeretnék megemlíteni. Ha valaki nem találta volna meg a számára megfelelőt a fent említett lehetőségek közt, az se búsuljon. A RAID ugyanis kombinálható, tehát bizonyos szinteket használhatunk együtt. A legjobb teljesítményt a RAID 0-val érhetjük el, ez természetesen a leggyakrabban használt szint akkor is, amikor kombinált RAID megoldásokról beszélünk. Ilyen kombinált megoldás például a RAID 0+1 vagy a RAID 1+0 is. (A különbség talán elsőre nem tűnik nagynak, a hibatűrés szempontjából mégis jelentős.) Másik fontos dolog, hogy a fent említett szintekből a 0-s és az 1-es szoftveresen is megvalósítható, tovább csökkentve ezzel a költségeinket.

Most bizonyára sokakban felmerül a kérdés: „Kell ez nekem?". Nos, a kis körséta után gondolom néhányan még bizonytalanabbak lettek, mint előtte. Ha a pénztárcánk engedi, egy RAID vezérlő használatával esetenként sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat, ha a tükrözés mellett döntünk. Teljesítményőrültek is megtalálhatják benne számításukat, mert a csíkozással járó teljesítményugrás komolyan érzékelhető ott, ahol az adatforgalom jelentős. Remek példa erre, amikor az ember igazán elmerül egy játékban, és a pályák töltögetésére kell várnia. (Annak idején én például a Jedi Outcast miatt raktam be még egy winchestert a gépembe, hogy RAID 0-ban mehessen a meglévővel... – a szerk.) A mai merevlemez árak mellett érdemes mindenképp elgondolkodni a RAID használatán, mivel a legtöbb alaplapon már úgyis ott a vezérlő.

Pálházi Sebestyén

XOR művelet hatása

Adat az egyik merevlemezen	Adat a másik merevlemezen	Paritás
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0



Raid 0 azaz csíkozás (Stripe)

Keresd az újságárusoknál, vagy rendeld meg a kiadótól!

Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

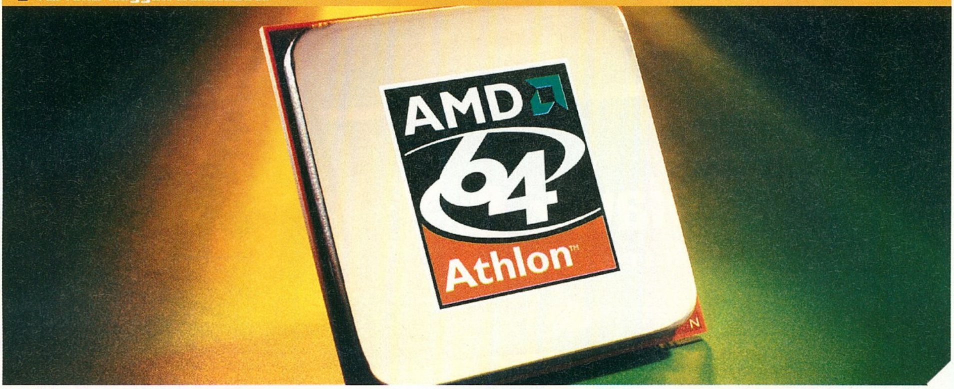
Tel: 06 1 456 6959, 06 1 456 6976, 06 1 456 6977, **Fax:** 06 1 456 6970, **E-mail:** terjesztes@vogelburda.hu

Prohardver! rovat

Athlon 64 3800+ és a Socket 939

Az AMD tiszta vizet, és új processzorokat önt a pohárba!

■ Az AMD nagyon belehúzott



Lassan már szinte hagyománnyá válik, hogy egy új processzorcsalád megjelenésével bemutatkozik egy szintén új, tiszavirágéletű foglalat is. Az Intel az új, Prescott magos Pentium 4-ekkel a lábatlan LGA775-tel váltotta a Socket 478-at, most pedig, néhány hónappal a 64 bites AMD Athlon 64 processzorok bejelentése után máris itt az újabb foglalat, a Socket 939, ami a korábbi Socket 754 és Socket 940 hátrányait hivatott kompenzálni.

Az új foglalatba illeszkedő processzorok immár olyan kétcsatornás memóriavezérlőt tartalmaznak, amely nem igényel méregdrága, regiszteres, hibajavítós (ECC) memóriát, hanem megelégszik a hagyományos DDR400 modulokkal. Maximális memória-sávszélessége így 2 * 3,2 azaz 6,4 GB/s. Az egycsatornás memóriavezérlővel bíró, 754 lábú tokozás és foglalat pedig tovább él az AMD rövidesen megjelenő olcsó processzoraiban (Semptron).

Az új, 939 lábú, sima (nem FX-es) Athlon 64 processzorok már a Newcastle magra épülnek, mely 512 KB L2 cache-t tartalmaz, a Clawhammer 1 MB-jával szemben. Ezzel a csökkentéssel az új processzormagok mérete is kisebb lett: 193 mm2-ről (Clawhammer) 144 mm2-re (Newcastle) változott, így a szilíciumszeletenként legyártható lapkák száma 30-40%-kal megnőtt – ami gazdaságosabb gyártást és alacsonyabb árakat tesz lehetővé.

Az ebbe a foglalatba illeszkedő CPU-k további újdonsága, hogy a chipset és a processzor között immár 1 GHz-es (effektív 2 GHz), azaz 8 GB/s áteresztőképességű HyperTransport link gondoskodik az adatok szabad áramlásáról. Ez egyelőre luxusnak tűnik, hiszen a HT link adatáteresztő képességét az összes rácsatlakoztatott eszköz együtt sem képes kihasználni, nemhogy külön-külön...

Vajon a teljesítményt mi befolyásolja inkább: a kétszer nagyobb L2 cache vagy a kétcsatornás memóriavezérlő, esetleg a gyorsabb HyperTransport link? A processzorba integrált memóriavezérlő a rendkívül alacsony késleltetéseknek köszönhetően garantálja, hogy a processzor memória-elérése ténylegesen az elméleti maximális sávszélesség (6,4 GB/s) közelében lesz, azonban kérdés, hogy ezt az adatmennyiséget a processzor fel tudja-e dolgozni. A Pentium 4 esetében a Quad Pumped Bus a kétcsatornás memóriavezérlőhöz éppen passzol, hiszen az Intel processzora órajelenként négy adatcsomagot képes továbbítani a chipset felé. Emlékezzünk vissza az Athlon XP processzorokra, amelyekhez hiába társítottunk kétcsatornás memóriavezérlővel felszerelt chipsetet (nForce2), a processzor ezt nem tudta kihasználni a 200 MHz-es FSB miatt. Hiába próbálunk meg négy darab cseresznyét beletömni szegény gyerek szájába, ha ő egyszerre csak kettőt képes bekapni... Az Athlon 64 esetében valami hasonló zajlik le: ez a gyerek már képes bekapni mind a négy cseresznyét, azonban egyszerre csak kettőt tud megrágni.

Tesztjeinkben összemértük a 64 bites AMD processzorokat és a leggyorsabb beszerezhető Pentium 4-eket. A kiírásban szerepel egy Athlon 64 3300+ jelölésű processzor is – ilyen még nem létezik, ám ha lesz, valószínűleg az Athlon 64 3200+ után szintén 2 GHz-en fog üzemelni, 512 KB L2 cache-sel és kétcsatornás memóriavezérlővel fog rendelkezni. Ezt a processzort a táblázatban „Athlon 64 2 GHz (DC, S939)" névvel jelöltük. A tesztkonfigurációk között szerepel egy viszonylag elavult, lassúnak számító Athlon XP 2400+ processzor köré épített összeállítás is, melynek az eredményei segítséget nyújtanak azon felhasználók számára, akik korosodó rendszerüket szeretnék a későbbiekben lecserélni.

HyperTransport teszt

A gyakran használt programokkal végzett mérések előtt megnéztük, hogy az 1 GHz-es HyperTransport hordoz-e valamilyen teljesítménytöbbletet a 800 MHz-essel szemben. A teszthez az Athlon 64 3800+ processzort tartalmazó konfigurációt használtuk fel. A teszteléshez használt alkalmazásokban minimális eltérést is alig tapasztaltunk, Quake 3-ban a 1000 MHz-es verzió 423, a 800 MHz-es 422 FPS-t tudott, ami egészen pontosan 0,0024 % eltérésnek felel meg, tehát úgy is mondhatnánk, hogy az 1000 MHz puszta reklámfogás.

Command rate – az új fontos tényező!

A hardverekkel foglalkozó felhasználók számára biztosan ismerősen csengenek a CAS Latency, RAS to CAS Delay és hasonló memóriaidőzítési paraméterek, melyeknek idáig nem tulajdonítottunk különösebb je-

■ Pont 939 lábam van

		Athlon XP 2400+	Athlon XP 3200+	P4 N.wood 3 GHz	P4 N.wood 3,2 GHz	P4 Prescott 3,2 GHz	Opteron 146	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3400+	Athlon 64 DC, S939	Athlon 64 3500+	Athlon 64 3800+
Szintetikus benchmarkok (MB/s)												
SiSoft Sandra 2004 (Integer)		2043	3078	4911	5033	5032	5482	3064	3075	5588	5867	6025
SiSoft Sandra 2004 (Float)		1985	2899	4920	5004	5039	5426	3064	3075	5529	5791	5942
Everest v1.10 (Olvasás)		2015	2934	4936	5369	5868	5476	3062	3044	5773	5867	5995
Everest v1.10 (Írás)		814	1218	1743	2360	1938	1793	1259	1063	2000	2367	2446
OpenGL játékok (FPS)												
Quake III Arena v1.32	1024x768	223	296	319	341	333	352	347	360	351	363	371
Quake III Arena v1.32	800x600	225	300	325	355	346	380	374	389	373	398	421
Quake III Arena v1.32	640x480	225	301	326	355	346	381	375	392	373	399	423
Wolfenstein Enemy Territory	1024x768	70	87	88	93	91	93	93	97	94	97	100
Wolfenstein Enemy Territory	800x600	70	90	93	100	97	102	101	110	103	109	116
Wolfenstein Enemy Territory	640x480	70	90	94	101	97	102	101	112	103	111	119
Direct3D játékok (FPS)												
Unreal Tournament 2003 - Flyby	1024x768	181	228	231	244	239	257	256	269	256	264	270
Unreal Tournament 2003 - Flyby	800x600	182	237	243	265	253	290	290	310	285	305	324
Unreal Tournament 2003 - Flyby	640x480	182	237	243	266	255	292	292	314	288	309	330
Splinter Cell v1.02b	1024x768	49	69	70	77	75	88	86	92	86	92	98
Splinter Cell v1.02b	800x600	49	69	70	77	75	88	86	92	86	92	98
Splinter Cell v1.02b	640x480	49	69	70	77	75	88	86	92	86	92	98
Halo v1.04	1024x768	48	56	55	56	56	56	56	56	56	56	56
Halo v1.04	800x600	62	75	75	78	77	70	79	79	78	79	80
Halo v1.04	640x480	65	85	87	91	91	97	97	97	94	98	102

lentőséget. Egy memóriamodul megvétele esetén eddig a CAS Latency volt a meghatározó tulajdonság, azonban mostantól érdemes lesz odafigyelni a memóriák Command Rate paraméterére is. A Command Rate órajelciklusokban kifejezett késleltetés a chipkiválasztás (a RAM kiválasztása) és a megfelelő parancsok végrehajtása között. Általában 1T vagy 2T értéket lehet neki adni, ez 1 vagy 2 órajelciklust jelent. Tesztjeink szerint az új Athlon 64-ek memóriavezérlőjét nagyon érzékenyen érinti ez a beállítás!

A nálunk járt MSI alaplap BIOS-ában a Command Rate alapból 2T-re volt állítva. Amikor az értékét 1-re állítjuk, az Everest szerint a memóriairás sebessége nem kevesebb, mint 45 %-kal ugrott meg, míg a memóriaolvasás ennél kisebb mértékben, kb. 4 %-kal nőtt. Ez a sebességnövekedés a memória-sávszélességre fokozottan érzékeny alkalmazások esetében jó néhány százalékos teljesítménynövekedést eredményezett.

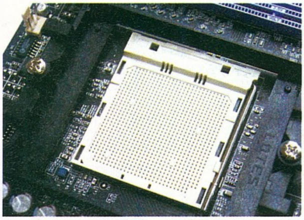
Memóriaidőzítések

Az összehasonlító tesztelés előtt eljátszadoztunk a memóriamodulokkal és időzítésükkel. Először mindkét memóriamodult az egyes memóriacsatornába helyeztük, így a gép nem indult el. Ezután csak az egyik memóriafoglalatba tettünk memóriamodult, de így sem történt semmi (még az első memóriacsatornánál tartunk). Aztán elkezdtünk kombinálni különböző memóriamodulokkal, de még mindig nem akart elindulni a gép (többféle Corsair és Kingmax memóriával próbálkoztunk). Végül a kettes memóriacsatorna második foglalatába behelyezve (logikus?) a memóriamodult, a rendszer végre magához tért. Nagyon úgy tűnik tehát, hogy a processzorba integrált kétcsatornás memóriavezérlő innentől kezdve még háklisabb lesz a memóriákra, sőt, úgy látszik, a csak egy memóriamodullal rendelkező felhasználók nem tudják majd megkerülni a második modul beszerzését, ha kétcsatornás működésre vágynak. A tesztek szerint egycsatornás módban a memóriaolvasás és -írás szinte pontosan a fele a kétcsatornás eredményeknek, azonban ez a gyakorlatban nem okoz ennyire drasztikus teljesítménycsökkenést (ahogyan sejteni lehetett). A Burst Length, a Bank Interleaving és a Node Interleaving opciók módosítása sem okozott látványos teljesítménycsökkentést vagy növekedést – érdekes módon a rendszer a BIOS alapbeállításokkal volt a leggyorsabb. Az időzítések csökkentése csak a memóriaolvasás sebességét csökkentette nagyobb mértékben, azonban a programok esetében ezek sem okoznak drasztikus teljesítménycsökkenést – szerencsére.

Memória – sávszélesség

Sandra és Everest eredmények

Az Athlon 64 memória-sávszélessége eléri a 6 GB/s-ot, ami azt jelenti, hogy a chip – az integrált vezérlőnek köszönhetően – az elméleti 6,4 GB/s-os maximum 94%-át kihasználja. A táblázat alapján egyértelművé válik, hogy azonos órajelet feltételezve az Opteron és



Az új foglalat

az új Newcastle mag közül utóbbi a gyorsabb, köszönhetően az unbuffered memóriamoduloknak. Látható még, hogy az AMD processzorok beépített memóriavezérlőjének sávszélessége az órajellel nő.

Játéktesztek – OpenGL

Az OpenGL-ben íródott Quake 3-ban a modellszámozások helytállónak bizonyulnak, legalábbis 3400+-tól felfelé. 2 GHz-en még a 3200+ a gyorsabb, 2,2 GHz-en azonban már a kétcsatornás memóriavezérlő kerekedik felül. Wolfenstein alatt fordul a kocka, 2 GHz-en a kétcsatornás memóriavezérlővel felszerelt Athlon 64 változat a gyorsabb, míg 2,2 GHz-en inkább a nagyobb L2 cache érvényesül. Ezekben a tesztekben annyira minimálisak a különbségek, hogy szinte minden mérés alkalmával változik a sorrend a mérési hibahatáron belül.

Játéktesztek – Direct3D

DirectX 7-es és 8-as játékainkban minden esetben közel azonos eredményeket produkálnak a régebbi és az újabb processzorok is, tehát a gyorsítótárat a kétcsatornás memóriavezérlő eredményesen „helyettesíti". DirectX 9-es játékokban is kiegyenlítettek az eredmények.

Összegzés

A tesztek megmutatták, hogy az új, Socket 939-es processzorok nem gyorsabbak a korábbi, egycsatornás memóriavezérlővel felszerelt, Socket 754-es processzoroknál (de legalább nem is lassabbak...). Az azonban jelenleg biztosra vehető, hogy a Socket 939 időtálló megoldás lesz; az AMD hivatalos közleménye szerint 2006-ig nem kell félnünk újabb foglalat bevezetésétől. Ráadásul most már az Athlon 64-tulajdonosok is elmondhatják magukról, hogy dual-channel memóriavezérlővel felszerelt rendszerrel rendelkeznek – noha ez éppen csak elég a megfelezett gyorsítótár pótlására... A négy memóriafoglalatos alaplapok bevezetése inkább a két memóriamodulnál többet felhasználni szándékozó felhasználók számára lehet fontos.

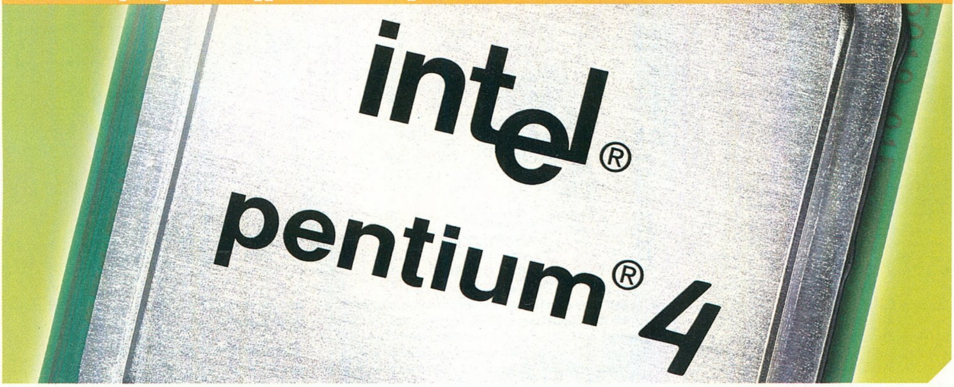
Az új foglalat bevezetése elsősorban az AMD számára volt lényeges, a felhasználók csak közvetetten és hosszú távon profitálnak belőle. A gyorsítótár felének lenyisszantásával ugyanis olcsóbban és nagyobb mennyiségben gyárthatók a processzorok. Jelen pillanatban az Intelnek jár az innovációs babér, hiszen az Alderwood és Grantsdale chipkészletek bevezetésével olyan technológiák fognak otthonunkba beköltözni, mint a PCI Express, a High Definition Audio vagy a Serial ATA NCQ natív támogatása. A sebességért járó díjat azonban továbbra is az AMD birtokolja, miközben hasonló szolgáltatásokkal egyelőre a platform nem büszkélkedhet. Ám a VIA, a SIS és az nVidia sem tétlenkedik, és az új technológiákat támogató AMD64-es lapkakészletek rövidesen megjelenhetnek.

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat Intel 925X sebességteszt

Ami új, az gyorsabb is?

■ Az Intel új megoldásai a gyakorlatban vizsgáztak



Az Intel a címben szereplő kérdésre általában nem tudott egyértelmű igennel válaszolni az utóbbi időben. Az első Pentium 4-ek nem voltak gyorsabbak a legfürgébb Pentium III-aknál. Az új Presscott magos Pentium 4 pedig nem tudott egyértelműen az előd – a Northwood mag – elé kerülni sebesség tekintetében. A processzorgyártó óriáscég a fejlesztéseit inkább a jövő felé irányítja, a holnapra koncentrál. Lássuk, mire elég a közeljövő technológiája ma!

Az előző lapszámban már bemutattuk az Alderwood, és kistestvére a Grantsdale technikai részleteit, jelen tesztünkben igyekszünk megvizsgálni az új Intel lapkakészletet – leginkább a játékokban nyújtott teljesítményre összpontosítva. Elsősorban az Alderwood (925 Express) és a régebbi király Canterwood (875) chipkészlet köré épülő rendszereket vetjük össze, ebből kiderül, hogy a DDR2 memória mai állapotában előnyt jelent-e a sima DDR-rel szemben; majd összemérjük az AGP 8× és a PCI Express ×16 sebességét.

Tesztkörnyezet

Laborunkban máris két Alderwoodos alaplappal köthettünk közelebbi barátságot. Az Inteltől a referencia 925XCV-t, az Abittól pedig új üdvöskéjüket, az AA8-Durmaxot kaptuk. Mindkét lap legfeljebb 4 GB DDR2 memóriát támogat, és egy PCI Express ×16 foglalattal rendelkezik. Az Abiton emellett három, az Intel lapon pedig kettő PCI Express ×1 várja a még nem létező bővítőkártyákat, ezen felül kettő, illetve négy hagyományos PCI foglalat is helyet kapott rajtuk. A tesztekhez az Abit lapját használtuk, ugyanis az kereskedelmi forgalomban már kapható termék, míg az Intel 925XCV referencialap.

Felépítés szempontjából az Abit megoldása tűnik szerencsésebbnek: itt a szabadon, keret nélkül tevékenykedő processzorhűtő ventilátor egyben hűti a CPU foglalat körüli kondenzátorokat és FET-eket, amik az Intel lap esetében a hűtőborda alá szorulnak. Ahogyan minden LGA775-ös lapon, úgy ezen a kettőn is 24 tűs ATX-tápcsatlakozót találunk, szemben a jelenleg elterjedt 20 tűssel. Szerencsére emiatt nem kell a tápot lecserélni, ugyanis erre is rácsatlakoztatható a jelenlegi tápcsatlakozó.

Az ellenlábas egy Canterwoodos Abit IC7 lett. Mindkét rendszerbe 16×200 MHz-en hajtott Prescott magos Pentium 4 3,2E GHz-es processzort szereltünk, 2x512 MB Micron DDR2-533, CL 4.0-12-4-4 illetve 2x512 MB Kingmax DDR-400, CL 3.0-6-3-3 memória társaságában.

A DDR2-es memóriákkal szerencsénk volt, mert ugyan a gyárilag beprogramozott SPD-értékek csak nagyon laza időzítéseket engedélyeztek volna, kis feszültségemeléssel (1,8 V->1,9 V) 266 MHz-en (DDR533) hajlandóak voltak stabilan működni CL 3.0-4-3-3-as időzítésekkel is. A Kingmax DDR memóriákat legfeljebb CL 3.0-4-3-3-as időzítésekkel tudtuk meghajtani a Canterwood alaplapban, ezzel adtunk egy kis előnyt az Alderwood rendszer számára.

A videokártya-foglalatok sebességének összeméréséhez jobb híján egyenesen az ATI-tól érkező Radeon X600 XT-t és egy Radeon 9600 XT-t használtunk. Ezek a kártyák azonos felépítésű és teljesítményű, 500 MHz-en ketyegő, 4 futószalagos grafikus chipre épülnek, az X600 XT csak az integrált HIS (High Speed Interconnect) egységben tér el, ami a PCI Express ×16 kezeléséért felelős. A két kártya nyákja csak pár alkatrész elhelyezésében különbözik. Az X600 XT memóriasebessége 70 MHz-el magasabb, mint a 9600 XT-n található moduloké, a teszt idejére ezeket egységesen 300 MHz-re állítottuk, mivel nem az új videokártya sebességére, hanem a PCI Express ×16 és AGP 8× sebességének viszonyára voltunk kíváncsiak.

Alderwood kontra Canterwood

Mivel a DDR/DDR2 illetve Canterwood/Alderwood közötti különbségekre vagyunk most kíváncsiak, elsősorban a 200/200-as eredményeket kell figyelembe vennünk. Bizony a Canterwoodos rendszer jobb köridőket futott minden esetben! Ez azt jelenti, hogy a Canterwood és DDR párosából épült rendszer egyértelműen gyorsabb az Alderwood/DDR2 párosából felépült rendszernél, legalábbis 200/200-as felállásban. Vajon miért? A kérdésre a választ a memóriasebesség környékén kell keresnünk. A Sandra és az Everest szerint is a Canterwood memóriakezelése gyorsabb, előbbiben elhanyagolhatóan, utóbbiban már nagyobb mértékben. Mivel a memória-sávszélesség csak egy a rengeteg, rendszersebességet befolyásoló tényező közül, csak erre nem lehet fogni az Alderwood lemaradását. A kérdés megválaszolásának érdekében elővet-

hi A új 925X chipkészlet sebességben egyelőre kissé elmarad a már bevált 875-ös lapkakészlet által felállított mércétől.

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Alderwood vs Canterwood tesztek

Teszt/program/alkalmazás	Intel 925X (Alderwood) 200/200	Intel 925X (Alderwood) 200/266	Intel 875P (Canterwood) 200/200
Sciencemark memory latency (64 byte-os lépésközök)	15,62 ns	15 ns	8,42 ns
Sisoftware Sandra Memory Bandwidth (int/fp) MB/s	4779 / 4775	5053 / 5047	4996 / 4987
Everest memória olvasás/írás (MB/s)	5449 / 2073	5901 / 2374	5984 / 1782
Quake III Arena - timedemo 640x480 / 1024x768 (fps)	346 / 222	353 / 222	350 / 236
Wolfenstein ET - timedemo 640x480 / 1024x768 (fps)	91 / 66	92 / 66	96 / 73
UT2003 - flyby 640x480 / 1024x768 (fps)	243 / 153	247 / 153	250 / 154
Splinter Cell - 640x480 / 1024x768 (fps)	75 / 71	76 / 71	77 / 76
Halo benchmark - 640x480 / 1024x768 (fps)	68 / 35	72 / 36	77 / 38

**A chipkészletek neve mögött az FSB/Memória sebessége MHz-ben*

PCI Express ×16 vs AGP 8×

Teszt/program/alkalmazás	PCI Express x16	AGP 8x
Quake III Arena - timedemo 1024x768 / 1600x1200 (fps)	222 / 105	236 / 109
Wolfenstein ET - timedemo 1024x768 / 1600x1200 (fps)	66 / 32	73 / 33
UT2003 - flyby 1024x768 / 1600x1200 (fps)	153 / 64	154 / 66
Splinter Cell - 1024x768 / 1600x1200 (fps)	71 / 38	76 / 42
Halo benchmark - 1024x768 / 1600x1200 (fps)	68 / 35	77 / 38

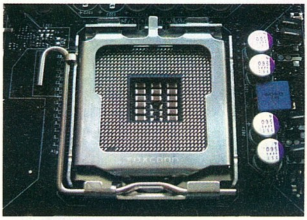
tük a Sciencemark 2.0 programot, és mindkét rendszeren lefuttattuk a memóriabencmarkot – ugyanis ez a program a memóriakésleltetési időket is képes lemérni. A táblázat legfelső sora jelzi az eredményt: a DDR kétszer gyorsabb a DDR2-nél memóriakésleltetésben (15,62 ns és 8,42 ns)! Ez a DDR2 működési elvéből adódik. 200/266 MHz-es beállítással az Alderwood valamelyest gyorsul, de ez számos esetben még mindig nem elég ahhoz, hogy a DDR1-es rendszert beérje.

PCI Express ×16 vs AGP 8×

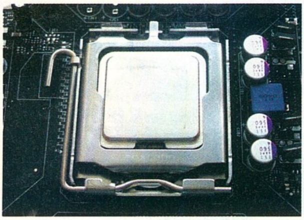
Az Alderwood és Canterwood chipseteket összeugrasztó tesztekből ugyan kiderült, hogy az Alderwood kicsit lassabb, ám ez a minimális hátrány VGA-limitált beállításokkal elméletileg szertefoszlik, és ténylegesen a két interfész közötti sebességarányt kapjuk. Mivel tökéletesen csak olyan alaplapon vethetnénk össze a két interfész sebességét, amelyen van AGP és PCI Express x16 foglalat is, a gyakorlat esetünkben nem 100%-os megbízhatóságú, de irányadó lehet.

cesszorok már ténylegesen meg fogják követelni a DDR2 jelenlétét, és a videokártya-gyártók is minden bizonnyal gőzerővel dolgoznak a PCI Express x16 csatolójú VGA-k sebességének optimalizálásán.

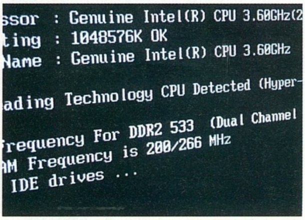
Ugyanakkor nem szabad elfeledkeznünk a szolgáltatásokról sem, márpedig ezen a téren az Intel jelenleg verhetetlen. A High Definition Audio örvendetes újítás, amely remélhetőleg véglegesen az olcsó alaplapokra száműzi a gyenge minőségű hangkodekeket, és remé-



Az LGA 775 üresen...



... és "betöltve"



Otthonra azért elfogadnám

Konklúzió: noha az Alderwood éppen lehet gyors chipset, a DDR2-nek „köszönhetően" inkább visszaléptünk egyet, mint előre, már ami a teljesítményt illeti. Más kérdés, hogy a DDR2 nem is most fogja kimutatni oroszlánkörmeit – a technológiai váltásra a magasabb frekvenciák eléréséhez volt szükség. Lehet, hogy azonos órajelen lassabb a DDR2, viszont az is biztos, hogy 667 MHz-es sima DDR RAM-ok már nem lesznek, míg DDR2 igen, sőt!

Info

A témával kapcsolatos további információk a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhető el: "AMD Athlon 64 3800+, avagy bemutatkozik a Socket 939" és "Intel 925X: a holnap markában".

A tesztek rámutatnak, hogy az ATI Radeon 9600 XT azonos órajelen minden játékban gyorsabb az ATI Radeon X600 XT-nél, és ezek a különbségek, noha minimálisak, mérhetők. Természetesen a differencia abból is adódhat, hogy az X600-on szolgálatot teljesítő HSI valamelyest lassít a kártyán – ez azonban egyelőre nem bizonyítható.

Konklúzió: A PCI Express x16 mai átlagos videokártyával, átlagos felhasználás során nem gyorsabb a 8x-os AGP-nél. Az esetleges különbségek csak extrém magas felbontásokban és FSAA+AF együttes használata esetén jönnének ki, de ennek kimutatásához legalább X800-as vagy GeForce 6800-as VGA kártya kell. A másik korlátozó tényező pedig az, hogy a programozók mondhatni megtanulták az AGP korlátaival élni, alkalmazásaikat úgy tervezik meg, hogy ne a csatlakozó legyen a szűk keresztmetszet.

Összegzés

Az új Intel chipsetek bizony nem hoznak látványos gyorsulást! Mi több, jelen pillanatban mind a DDR2, mind pedig a PCI Express lassabb a korábbi megoldásoknál. Természetesen a helyzet a jövőben változni fog, hiszen az új, magasabb FSB-vel rendelkező pro-

nyeink szerint olyan fejlesztésekre buzdítja (kényszeríti) a gyártókat, amelyek elfogadható minőséget visznek otthonunkba. A Matrix Storage vezérlő szintén üdvözölendő újítás, és nem csak az új déli hid RAID-funkcióinak sokrétűsége miatt véljük így, hanem az NCQ tényleges támogatásának bevezetése miatt is.

Jelen pillanatban azt tudjuk tanácsolni, hogy aki nem vágyik az új ICH6-os déli híd korábban megismert, igencsak vonzó szolgáltatásainak valamelyikére, egyelőre ne cseréljen, hiszen a váltással jelenleg nem jár sebességtöbblet – ugyanakkor a korábbi platform is kielégítő teljesítményt és elegendő szolgáltatásokat nyújt. Ráadásul az új chipsetekre épülő alaplapok bizonyosan drágák lesznek (főleg az Alderwood lapkakészletesek), és akkor még nem szóltunk a DDR2 áráról és a PCI Express-váltás szükségességéről.

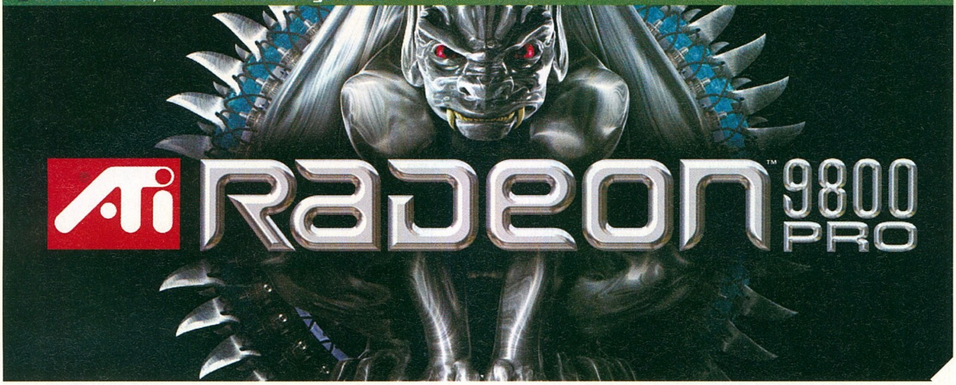
Az új lapkakészletek és a velük járó újítások a jövőt tárják elénk: apró lépések az Intel „digitális otthon" víziójának megvalósulása felé.

Prohardver! team

A Radeon 9800 Pro 'szindróma'

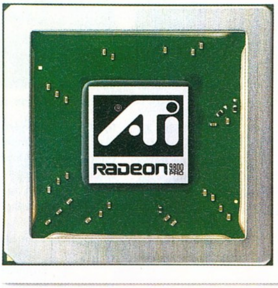
Mi várható a videokártyák piacán?

A látszat csal, ez nem videokártya teszt



Már a bevezetőben szeretném tisztázni, miről is szól ez a cikk. Először is nem szól az ATI Radeon 9800 Pro architektúra sajátosságairól, netán az ezen GPU köré épülő, különböző gyártóktól származó videokártyák összehasonlításáról – ha ezt most tennénk, kicsit ódivatúaknak bizonyulnánk. Ellenben feltárja az írás azon körülményeket, melyek szerepet játszanak és játszhatnak a videokártya-piac 2004. harmadik negyedévi alakulásában. Röviden: értelmezett háttér-információk és elemzés az ésszerű grafikuskártya-fejlesztés témakörében.

Honnan a kissé furcsának tűnő cím? A cikk írásának időpontjában (július) a 128 MB-os Radeon 9800 Pro chipkészletű grafikus kártyák stratégiai kulcspozíciót foglalnak el a PC-s játékos közönség számára szánt grafikus kártyák piacán – és a helyzet a nyomdai átfutásunk alatt sem változhatott gyökeresen. Hogyan értelmezendő ez a kulcspozíció? Egyértelmű, hogy az utóbbi bő év legnagyobb slágere a játékosok számára a Radeon 9800 Pro volt, abból is leginkább a 128 megás kártyák. Voltak gyorsabb (pl. Radeon 9800XT) és némileg olcsóbb (pl. GeForce FX 5900XT) alternatívák, ám a 9800 Pro 128 ár/teljesítmény arányát (eltekintve az extrém drága gyártók kínálatától) egyetlen másik kártya sem tudta veszélyeztetni. Nem csoda hát, hogy mindenki berendezkedett 9800 Pro 128-as kártyák gyártására, a kártyagyártó cégek hatalmas mennyiségben ontották futószalagjaikról a terméket mind az OEM, mind a retail piacra (a kettő persze itthon hajlamos összemosódni, többek között ennek is köszönhető a tárgyalt Radeonok jelenlegi, erősen nyomott ára).



Eljött azonban a Radeon X800 és a GeForce 6 korszaka, és a Radeon 9800 Pro 128-nak a házon belüli konkurencián (9800 Pro 256 MB és 9800XT) felül szembe kellett néznie az erkölcsi avulás fenyegető rémével. Hiába futtatja a 9800 Pro 128 normális CPU-val karöltve a Far „jól orrbarúgom a konfigodat" Cryt teljes pompájában és elfogadható sebességgel, a Shader Model 3.0 és a 16 pixel csővezeték PR szörnyetege már felütötte a fejét – és a kis Radeon 9800 Pro 128 szipogva mehetett a sarokba. No persze az sem tett jót az önértékelésének, hogy az új kártyák (Radeon X800 Pro és XT PE, valamint GeForce 6800/GT/Ultra) tesztjeiben természetesen ő és a Radeon 9800XT volt az összehasonlítási alap – a hírnév és közismertség visszaütött –, és bizony nagyon csúnya verést volt kénytelen elszenvedni a 16 vagy „csak" 12 pixel futószalagos vetélytársaktól. Öröm az ürömben: a nagyságrendileg jóval drágább 9800XT-t is hasonlóan megalázták az új jövevények, azaz ismét bebizonyosodott, hogy az áráért még mindig a Pro 128 adja a legtöbbet a 9800 családon belül (legalábbis amióta kipusztult a piacról a Prónak erős belső konkurenciát állító „sima" Radeon 9800).

A fentiekből – a) erkölcsi avulás, b) az új generáció sokkal magasabb teljesítménye és c) kifejezetten magas raktárkészletek – egyértelműen következett, hogy a Radeon 9800 Pro 128 MB-os kártyák ára meredeken lefelé vette az irányt. A cikk írásának időpontjában a legolcsóbb Radeon 9800 Pro 128 ára elérte a nettó 40 ezer forint körüli mélységet, és feltehetőleg az újság megjelenésének idején ez az összeg további egy-két ezressel lejjebb is lesz (amibe belejátszik a július közepe utáni hihetetlenül alacsony dollár-forint árfolyam is: kb. 201 Ft/1 USD). Komoly sansz van rá, hogy a Radeon 9800 Pro 128 (először főként az OEM kiszerelésűek, később a dobozosak is) ára egy időre beáll a nettó 38 ezres vonal köré. Ez nagyjából meg is felel az amerikai helyzetnek: ott is a 200 USD-t üti alulról a jegyzés, és várhatóan hetenként 2-3 dolcsival lejjebb csúszik a kurzus. Várhatóan hasonló lesz a helyzet, mint a GeForce4 Ti 4200 piaci kivezetődésekor: sokáig nettó 30 ezer alatt járt valamivel a 128 megás modellek ára, míg aztán egyszer csak eltűntek az árlistákról (hogy aztán kicsivel később visszatérjenek, amikor kiderült, hogy a GeForce FX 5600 sorozat egy nagy rakás ócskavas – érdekes, hogy a konkurencia játéktesztelőinek jelentős része jó ideig ezt használta...).

Senki se várja, hogy irreálisan alacsony szintre mennek le az árak – ez ellentmond a piaci törvényszerűségeknek. Ha ugyanis a kártyagyártó nagyon alacsony áron (általában raktárfelszabadítási céllal, mivel jönnek az új generációs termékek) kíván megszabadulni egyes termékeitől nagyobb mennyiségben, azt nem a kissé bizonytalan „felszívási faktorral" bíró hagyományos kereskedelmi csatornába önti, hanem a lényegé-

Az ominózus kártya

Már nem olyan harapós

■ Nem egy ár/teljesítmény bajnok

hi **Ha időtálló megoldásba szeretnél beruházni videokártya fronton, akkor a piac jelenlegi állása szerint érdemes kicsit kivárni.**

ben azonnal fizető, és hatalmas mennyiségeket elnyelni képes OEM gépépítő cégeknek értékesíti a portékáját. A vicc az, hogy olykor az OEM visszadobja a retail csatornába a felesleget (amit nem használ fel saját gépösszeszerelési tevékenysége során, vagy éppen likviditási problémái adódnak), ami aztán általában extra profitot generál – leginkább a nagy- és kiskereskedőknél.

Aki tehát számottevő áresésre számít, inkább a Radeon 9800 Pro 256 MB és Radeon 9800XT ajánlatokat böngéssze. A fenti két termék árzuhanása már megkezdődött, de addig lesz igazán észrevehető, amig nagy mennyiségben meg nem jelenik a kiskerekben az X800 Pro – plusz remélhetőleg az X800 és az X800SE. Ha már sok X800 Pro lesz a piacon (az X800 XT és XT PE ebből a szempontból lényegtelen, mert más árkategóriát képvisel, mégpedig a prémium kategória tetejét), akkor ezeknek az ára is az ajánlott eladási ár (ami pl. az X800 Pro esetében 399 USD) alá fog süllyedni, és ezzel párhuzamosan fogja magával rántani a mélybe Dugovics Tituszként a korábbi generációs szegmenstársak árát.

A cikk írásakor létező árak (9800 Pro 256: nettó 62 ezer és 9800XT 68 ezer forint) határozott nyirbáláson fognak átesni, de minden valószínűség szerint csak szeptembertől kezdődően. Aztán ahogy belépünk az év utolsó negyedébe, a Radeon 9800 család tagjainak (legalábbis akikre érdemes szót vesztegetni: a 9800SE és a Sapphire féle szörnyszülött, 128 bit memóriabuszos 9800 Pro paródia nem játszanak) ára szorosan egymásra fog rétegződni, és az eltérések már nem lesznek jelentősek. Nehéz most konkrétumokat mondani, de valami ilyesféle helyzet fog előállni (a cikk írásakor érvényes USD árfolyammal számolva): 9800 Pro 128: nettó 35-38 ezer, 9800 Pro 256: 42-46 ezer és 9800XT: 48-54 ezer – ezen árak természetesen a kevésbé márkás, és az XT kivételével általában az OEM kiszerelésű termékekre vonatkoznak. Aztán kikopnak a piacról, és helyüket teljesen átveszik a X800 széria tagjai.

Sarkalatos pont lesz, hogy mikor és milyen áron fogja bevezetni az ATI a sima X800-at és az X800 SE-t a piacra, illetve nyilván nem mindegy, milyen lesz a teljesítménye e megoldásoknak a régiekhez viszonyítva. Két rossz hírem van azok számára, akik az augusztus első felében (hazai megjelenés legutolsó információnk szerint: augusztus 13.) érkező Doom 3 apropóján akarnak videokártya vásárlásba csapni. Egy: egyetlen játék miatt nem érdemes elhamarkodott vásárlásba bocsátkozni, és plusz 10-30 ezrest kivágni az ablakon csak azért, hogy közvetlenül a megjelenéskor játszhassunk vele (még ha az a játék éppen a Doom 3 is) – várjatok legalább a Half-Life 2 várhatóan kora őszi megjelenéséig. Kettő: aki komolyan gondolja a befektetését, már csak 256 MB-os videokártyában gondolkozik (és nem lepukkant VPU-val, pl. Radeon 9200, 9550 és egyéb „minket csak a PR ad el a játékosoknak, nem a teljesítményünk" mottójú remekművekkel).

Sajnos itt akad egy kis probléma: egyelőre igen mély szakadék tátong a Radeon 9800 Pro 128 és egy valamirevaló 256 megás kártya között. (Ki mondta, hogy FX 5900 256 MB? Az szeppuku egy McDonald's-os, műanyag fagyiskanállal...) De ez is helyre fog jönni valószínűleg szeptember végéig. Valóban nagyon csábító a Radeon 9800 Pro 128 ára, de aki most elcsábul, az 2006 elején selyemzsinórt fog küldeni magának, amikor kijön az első Unreal Engine 3-as játék (de talán már jóval előbb, a Source sem az a kifejezett 2D-s ábrázolás, amit egy Tseng 6000 helyre tesz).

A GeForce 6800 vonalra jelenleg nem lehet túl sok szót vesztegetni: a cikk írásának időpontjában itthon általában még csak előrendelhető Ultrák baromi drágák (lényegében értelmetlenül), emellett az étvágyuk lepipálja egy jól fejlett szumóbirkózóét. A 6800 GT-knek a cikk írásakor még hírét sem – vagyis inkább csak a hírét... – hallották a hazai kiskerek, a kevéske rendelkezésre álló (illetve szintén leginkább csak előrendelhető) sima GeForce 6800 árát (nettó 73-75 ezer Ft) pedig magasnak érzem annak fényében, hogy csak 128 MB fedélzeti tárral bírnak.

Mi tehát a nem is oly hosszú ideig tartó kivárást javasoljuk, ám a teljesség kedvéért megválaszolandó az a kérdés is, hogy elméletben kiknek érdemes belevágni a Radeon 9800 Pro 128 MB OEM jelenségbe? Mindazoknak, akik magukat mérsékelten kemény játékosnak tartják, és ennek megfelelően költenek a gépükre – és akik hajlandóak 2006-ban dobócsillagként belevágni a kártyát az álmennyezetbe... Jó megoldás a Radeon 9800 Pro 128 MB, de hosszabb távon nem szabad csodát várni tőle.

A fentiekben elsoroltakon felül még egy ok miatt van kitüntetett szerepe a Radeon 9800 Pro 128-nak: az új termékcsaládok piacra lépésével a PCI Express piacát kivéve (X600 széria) egyelőre sem az ATI-nak, sem az nVidiának nincsen valódi középkategóriás (ami hagyományosan a 149-249 USD árszegmenst jelenti) terméke a jövőre nézve. Sőt, az ATI-nak egyelőre csak X800 Prója van 399 dollárért, valamint XT-je, és XT PE-je 499-ért, és afölött. No meg Radeon 9550-je valahol 129 zöldhasú környékén. Nos, ezért fontos a cégnek még egy ideig akár erőltetett módon is piacon tartani a Radeon 9800 Pro 128 és a Radeon 9600XT szériákat. Az nVidia még nagyobb bukás ebből a szempontból, hisz míg az ATI-nál azért csak akad egy félhivatalosan bejelentett X800 SE a 199-249 dolláros szegmensbe (bár a kanadai cég júliusi nyilatkozata alapján az SE-k egyelőre csak az OEM piacra készülnek, de láttunk mi már karón varjút), addig a „zöldek" legolcsóbb új terítése (leszámítva a PCI Express-es PCX szériát) a 299 dolláros sima GeForce 6800.

Ez marad a helyzet egészen addig, amig az egyelőre csak pletykaszinten és konkrét specifikációk nélkül közszájon forgó GeForce 6800 LE és az NV43 család tagjai piacra nem lépnek – nagy valószínűség szerint valamikor az ősz folyamán. Ennek fényében a 169-199 dolláros tartományban versenyző FX 5700 Ultra és a 189-219 USD-s szegmensben induló GeForce FX 5900XT létkérdés a cég számára (hogy lefedje a piac összes lehetséges árszegmensét), teljesítmény és szolgáltatások szempontjából azonban elég nagy bukás. Ki az, aki józan ítélőképessége birtokában az ugyanannyiba kerülő 128 megás 5700 Ultra és a 256 megás Radeon 9600XT közül az előbbit részesíti előnyben!? Minimális változtatással ugyanez a kérdés a Radeon 9800 Pro 128 kontra GeForce FX 5900XT párharc esetében.

Végül a pénzzel kevésbé kibélelt olvasók figyelmét felhívjuk a mostanában egyre olcsóbbá, ezért remek ár/teljesítmény arányúvá (bár erre eddig sem lehetett igazából panasz) váló 256 MB-os Radeon 9600 Prókra és 9600XT-kre. A cikk írásakor nettó 28 ezerért beszerezhető 128 megás, és 34 ezerért megkapható 256 MB-os Radeon 9600XT-k a legeslegutolsó forintig megérik az árukat! Szóval ebben a szegmensben is van mocorgás, és azok sem tekinthetik magukat hidegben kint hagyott páriáknak, akik eléggé el nem ítélhető módon nyaralásra költötték nyáron a félretett pénzüket, ám valamilyen oknál fogva beugrik nekik, hogy ideje lenne már lecserélni azt a nyamvadt GeForce 2-t (kissé félősek vagyunk, ezért rosszabbra nem is merünk gondolni), mielőtt még a Nokia belépő szintű mobiljában is izmosabb grafikus proci kezd dobogni.

A középkategóriás árú videokártyák piaca egyelőre felemás képet mutat, ám valószínű, hogy a karácsonyi vásárlási szezonra, azaz cirka november közepére letisztul majd a kép.

gale

Ati Radeon 9550SE és nVidia GeForce FX5500 teszt

Csigafutam

Ha nem a sebesség számít

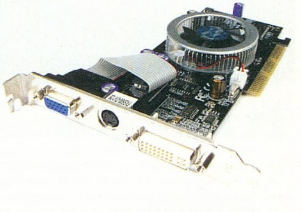
Mindenki a legnagyobb felbontásban, legmagasabb grafikai részletesség mellett szeretne játszani 50 colos plazma TV-n... Ebben semmi kivetnivaló nincsen, csak ugyebár nem mindenki engedheti meg magának ezt a luxust. Így van ez a videokártyákkal is, hisz minden játékos kívánságlistájának első felében ott az SLI-be kötött GeForce 6800 Ultra vagy a Radeon X800 XT – mégis, sokszor ennél szerényebbel kell beérnünk.

Egy lépcsőfokkal lejjebb, a középkategóriás kártyák között nagy a harc, a legtöbb játékos innen választ, de sokan még a 30-50 ezer forintos beruházást sem engedhetik meg maguknak. Marad tehát az alsó kategória, a 20 ezer forintnál nem drágább kártyák piaca. A magyarországi helyzetet tekintve a legtöbb eladott VGA kártya ebből a kategóriából kerül ki, ezért itt a választék is hatalmas és kusza. Rengeteg rossz választás lapul meg a kevés olyan közt, melyekre érdemes beruházni. Az igazán sikeres kártyák közt még DirectX 8.1-eset is találunk, amely hardveresen nem támogatja a DirectX 9-et! Nemrég mindkét nagy cég, az ATI és az nVidia is bejelentett néhány új terméket, melyek az ebben a szegmensben uralkodó káoszt hivatottak enyhíteni.

A sort a már régóta kapható, sikeres nVidia FX5200-as chipje nyitja, ami a legolcsóbb és egyben leggyengébb FX-sorozatú chip. Sebessége jobb, mint a legtöbb integrált VGA-é, valamint hardveresen DirectX 9 kompatibilis. Utóbbi leginkább arra jó, hogy a dobozra rá lehessen írni – a kártya igencsak harmatos teljesítménye miatt jobb, ha mindenféle DirectX 9-es megpróbáltatástól távol tartjuk az FX5200-as kártyákat.

Tesztünkben egy 256 MByte-os, 64 bit szélességű memóriabusszal felszerelt kártyát dobtunk a kalapba. A 64 bites memóriainterfészű FX5200-ak a magyar kiskereskedelmekben is népszerűek, hiszen olcsók, tudásuk alapján naprakészek és sokan hiszik azt, hogy gyorsak is. Nos, ez nem igaz, tesztünkből is jól látható, még normál felbontásban (1024x768) sem képesek játszható frame/sec értéket elérni. A jó nVidia drivereknek köszönhetően ugyan nem hibázik a kártya, ám a sebessége messze az elfogadható szint alatt marad.

Kijelenthetjük: aki ilyen kártyát választ, számoljon azzal, hogy szinte minden esetben erősen le kell butitania a grafikát, és az újabb játékoknál a felbontást is erősen csökkenteni kell – DirectX 9-es támogatás ide vagy oda. A 256 MByte videomemória ebben a szegmensben inkább marketingfogás, mint hatékony teljesítménynövelő.



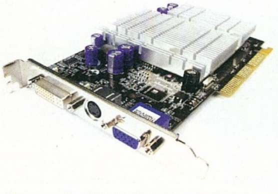
AOpen Aeolus FX5500-DV128

Gyártó, típus	AOpen Aeolus FX5200-DV256	AOpen Aeolus FX5500-DV128	HIS 9550SE 128MB
Műszaki adatok			
Grafikus processzor típusa	nVidia GeForce FX5200 (nV34)	nVidia GeForce FX5500 (nV34)	Ati Radeon 9550SE (RV350)
Grafikus mag/memória tényleges órajele (effektív)	250 MHz / 320 MHz	270 MHz / 320 MHz	250 MHz / 392 MHz
Fedélzeti memória mennyisége	256 MByte	128 MByte	128 MByte
Memóriabusz szélessége	64 bit	64 bit	64 bit
RAMDAC órajele	350 MHz	350 MHz	400 MHz
Mérési eredmények (képkocka/mp)			
Colin McRae Rally 4 - 1024x768x32 bit, High Quality	15,26	13,86	26,59
Enemy Territory - 1024x768x32 bit, High Quality	31,22	25,1	31,1
Enemy Territory - 1024x768x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	11,8	7,6	16,2
Halo - 1024x768x32 bit, High Quality	12,44	11,79	17,05
Far Cry v1.1 - 1024x768x32 bit, Medium Quality	19,33	17,44	29,41
Unreal Tournament 2004 - 1024x768x32 bit, High Quality	34,18	31,96	47,41
Unreal Tournament 2004 - 1024x768x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	16,37	12,23	24,92

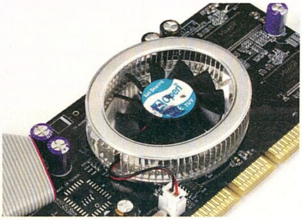
**Tesztkonfig: P4 3 GHz proci, MSI i865PE alaplap, 2x512 MB Corsair PC3200 DDR SDRAM, 160 GB Seagate HDD*

Az FX5200-at és az FX5600XT-t leváltani hivatott nVidia FX5500-as kártya, ha lehet, még az FX5200-nál is lassabb. A chip felépítése megegyezik, még az órajel is magasabb egy hajszálnyival, azonban az FX5200 valamivel gyorsabb nála. Ez a sebesség egyrészt a kevesebb memóriának is betudható, valamint szoftveres okai is lehetnek, mindenesetre a kártya elfogadhatatlanul lassú. Szó sincsen arról, hogy tudását meghaladóan magas fps értékeket várnánk el ezektől a kártyáktól, egyszerűen 20 ezer forintért az ember ennél többre vágyik. Ezzel a két kártyával már a kezdetek kezdetén jelentős kompromisszumokra kényszerülünk és nem csak az idei játékok esetében – még a többéves, Quake 3 motoros Enemy Territory is megizzasztja őket! Az FX5500 és FX5700 elterjedésével az nVidia kivezeti a piacról az FX5200 és FX5600 chipes kártyákat. Most nézzük, mit kínál a konkurencia!

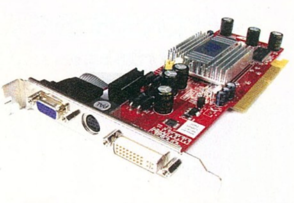
Az ATI Radeon 9550-es kártyák egyértelműen a 9200-as sikerszéria leváltására lettek kitalálva, hogy végre az ATI termékpalettája is tisztán DirectX 9-es legyen. A 9550-es chipeknek semmi közük nincsen a régebbi, nagy sikerű 9500-as példányokhoz, azonban annál több a 9600-asokhoz. Az RV350-es chipből (is) meglehetősen sok hibás készült, amik azonban alacsonyabb órajelen tökéletesen működnek. Ezzel meg is született a legalsó árkategória két új szereplője: a 9550SE és a 9550.



AOpen Aeolus FX5200-DV256



Hiába az aktív hűtés, nem erőmű



HIS 9550SE 128MB

Ezek a chipek felépítésüket és tudásukat tekintve megegyeznek a 9600-as szériával, csupán magórajelben térnek el, ami ez esetben 250 MHz. Sajnos a chipek nagy többsége tényleg csak ekkora órajelen üzemképes, kiegészítő extra hűtés vagy nagy szerencse kell ahhoz, hogy a 9600/SE szintjére, 325 MHz-re tuningoljuk a 9550-eseket.

Az FX5200-hoz és az FX5500-hoz hasonlóan az Ati chipje is négy pixelfutószalaggal dolgozik, ám gyártástechnológiája fejlettebb. A teszten járt ATI 9550SE igazi hendikepje a 64 bites memóriabusz, ami szabályosan megfojtja a chipet. Mindamellett még ezzel a fojtással is feltörli a padlót az nVidia hasonló árkategóriájú kártyáival, legfőképp shaderintenzív játékok esetében. Noha a felhőtlen játékélmény 1024x768-as felbontás és magas részletesség mellett a Radeon 9550SE-vel sem biztosított, egy lépcsőfokkal alacsonyabb részletesség vagy felbontás mellett a legtöbb játék akadozás nélkül játszható.

A 9550-es széria rendre olcsóbb a 9600-asnál és kevéssel marad csak el azok teljesítményétől, valamint használható, hardveres DirectX 9 gyorsítást is kínál a 9200-as sorozathoz közeli áron. Ezek alapján kijelenthetjük: a 9550-es széria akár életképes is lehet, méltó utódja a 9200-asoknak, és komoly ellenfele (legyőzője) a hasonló árfekvésű nVidia FX-szériának, amennyiben a 9200-asokhoz hasonló áron kerül a boltokba. Azzal azonban mindenképp tisztában kell lennetek, hogy ezeknek a kártyáknak jobb a közelébe sem engedni a rövidesen megjelenő Doom 3-at vagy Half-Life 2-t, ha nem akartok sírógörcsöt kapni...

Artúr

Képességfejlesztés II.

Tippek-trükkök digitális fényképezéshez

Vajon Niepce és Daguerre sejtette hogy 150 év múlva ez lesz belőle...?

Sorozatunk előző részében foglalkoztunk a különböző keresőkkel, az automatikus élességállítás jellemzőivel, a rekesz jelentőségével, a mélységélességgel kapcsolatos tudnivalókkal és az érzékenységgel. A második fejezetben szó lesz a fehéregyensúly beállításáról és a fénymérésről, illetve annak különböző módozatairól.

Egy digitális fotó elkészítésénél meglehetősen fontos tényező a fehéregyensúly beállítása. Az emberi látás nagyon hatékonyan tud alkalmazkodni a különböző megvilágításokhoz. Például ha a napsütésről bemegyünk a szobába, ahol egy hagyományos izzó világít, egy fehér tárgyat először sárgának látunk, de egy idő után fehérnek fogjuk látni. A pontos színvisszaadás érdekében a digitális fényképezőgépeknek szükségük van arra, hogy felismerjék a fotótémát megvilágító fény jellemzőit. Ez azonban nem egyszerű feladat, az ehhez használt algoritmusokat hétpecsétes titokként kezelik a gyártók. A feladat nehézségének érzékeltetésére gondold át az alábbi példát: ha a gép „lát" egy kék tárgyat, honnan tudja, hogy az vajon kék tárgy fehér fénnyel megvilágítva, vagy fehér tárgy kék fénnyel megvilágítva...?

A különböző fényforrások különböző színhőmérséklettel rendelkeznek, ezért van szükség a fehéregyensúly beállítására – ennek célja, hogy a valóságban fehér tárgyak a fotón is fehérek legyenek. A színhőmérséklet értelmezésébe terjedelmi korlátok miatt most nem folyhatunk bele – annyit érdemes tudnotok, hogy egy adott fény színhőmérséklete hozzávetőleg megegyezik az adott fényt kibocsátó termikus fényforrás hőmérsékletével (ezért is mérik kelvinben). Ezt az egyszerű mérőszámot nem termikus fényforrásokra (pl. fénycső) is értelmezhetjük. Egy átlagos nyári napon a Nap fénye 5000-5500 K színhőmérsékletnek felel meg, de ezt nagymértékben befolyásolják a légköri viszonyok is. Árnyékban, magas hegyekben vagy borult idő esetén magasabb a színhőmérséklet: 6000-10000 K. A vakuk fénye általában 5500 K-nek felel meg, ezért a napfénnyel keverve használhatók. A fotográfiai izzólámpák 3200 K színhőmérsékletet biztosítanak, ezt a fajta megvilágítást hívja a szakzsargon műfénynek (a gépek menüjében Incasdescent néven szokott szerepelni). Ha hagyományos izzólámpák vagy halogén izzók fénye mellett fényképezel, ezt a beállítást kell használni. (A pontosság kedvéért: hagyományos izzók fénye mellett fotózva így is sárgás lesz a kép, de ennél alacsonyabb színhőmérsékletre általában nem lehet beállítani a gépeket.) Alacsonyabb színhőmérséklet esetén a fényben több a vörös komponens, míg magasabb színhőmérséklet esetén a kék összetevők dominálnak

A legtöbb gépnek nehézséget okoz automata módban pontosan beállítani a fehéregyensúlyt, ha izzólámpák vagy neoncsövek fénye mellett fotózunk. (Utóbbiak egyébként tökéletesen alkalmatlanok fotózáshoz, mivel sávos a színképük, vagyis nem lineáris a sugárzási spektrumuk diagramja.)

Gondot szokott okozni továbbá a kevert fényforrások használata, például ha benti világítás mellett vakuval fotózunk – ekkor nem lehet jól beállítani a fehéregyensúlyt, mert valami biztosan nem lesz színhelyes a képen. Hacsak nem akarsz művészkedni, egyszerre csak egyfajta színhőmérsékletű fényforrásokat használj. Ha teheted, a menüben manuálisan állítsd be a fehéregyensúlyt. Emellett sok gép mérés alapján is be tudja ezt hangolni az aktuális fényviszonyokhoz, ehhez egy fehér tárgyat kell neki mutatnunk, s megmondani, hogy ez számít fehérnek – ez a legpontosabb módszer.

A jó fénykép elkészítésének alapvető feltétele az exponálást megelőző pontos fénymérés. A teljesség kedvéért meg kell említenünk, hogy a fotográfiában alapvetően kétféle fénymérés létezik: a beeső, illetve a visszavert fény mérésén alapuló módszer. Az elsőt gyakorlatilag csak profi fotósok használják. Ehhez kül-

Akkor most milyen fénymérést állítsak be?

ső fénymérő szükséges, amivel a téma előtt kell megmérni a beeső fényt, a műszer pedig a megadott érzékenység ismeretében jelzi, hogy a fényképezőgépen milyen zársebesség-rekesz értékpárt kell beállítani a helyes expozícióhoz. A módszer előnye, hogy abszolút megbízható, pontos eredményt ad (mint látni fogjuk, a visszavert fény mérésekor ez nem mindig igaz). Bizonyára sokatoknak ismerős a szituáció, amikor a profi fotós a stúdióban hosszasan méricskél a modell lány arca előtt a nyakában mindig ott fityegő kis szerkezettel.

A módszer hátránya éppen ez, mármint hogy plusz eszközt igényel (ami ráadásul nem olcsó), emellett hosszadalmasabb, körülményesebb és bizonyos esetekben nincs is mód az elvégzésére. Például egy esküvői fotós nem szaladgálhat oda minden egyes kép előtt a vendégekhez fénymérőt dugdosni az orruk alá... A beeső fény mérésének jelentősége csökkent a digitális fényképezőgépek megjelenésével, hiszen az elkészült fotó azonnal ellenőrizhető és jó esetben megismételhető, főleg ha hisztogramot (fogunk még foglalkozni a kifejezéssel!) is meg tud jeleníteni a gépünk. Mindehhez persze szükséges, hogy a kép megismételhető legyen. Ezért ha teheted, mindig készíts próbafotókat, ha olyan esemény megörökítésére készülsz, ahol nem lesz lehetőséged ismételni. (Például: amikor le akarod kapni a haverod arcát, mikor meglátja, hogy a gépén kicserélted a Windows háttérképet és felfogja, hogy Anettka vigyorog rá a képernyőről...)

A fényképezőgépek mindegyikének olyan fénymérő rendszere van, amely a visszavert fény mérésén alapul. Ennek előnye, hogy automatikusan működhet a kép elkészítése előtt, gyors és kényelmes a használata, illetve több alfaja is létezik, látszódjon a képen! (A középükre rajzolhatsz egy kis keresztet, hogy élességet tudjon állítani a gép.) Az eredmény? Nos, mindegyik középszürke lett, de vajon miért? A jelenség oka a visszavert vert fény mérésének módszerében keresendő. A gép ugyanis nem tudhatja, hogy erősen megvilágított sötét tárgyat vagy gyengén megvilágított világos tárgyat kell-e megörökítenie. Szerencsére mégsem kell a kukába hajítani kedvenc fotómasinánkat, mondván, ilyen buta fénymérő rendszerrel nem élhetünk tovább együtt – elég, ha ismerjük működésének jellegzetességeit, és ennek megfelelően használjuk.

Ezek a fénymérő rendszerek úgy működnek, hogy az elkészített fotó világossága – a mért területen belül – a középszürke (18%-os) árnyalata (ez alól a kiértékelő mérés bizonyos esetekben kivételt jelenthet, lásd később). Ez nagyjából a napbarnított emberi bőr árnyalatának felel meg, és az értéket sok-sok fotó elemzése után állapították meg. Mivel a gyakorlatban egy képen általában sokféle

ugyan, tehát a fénymérő rendszer akár elégedetten hátra is dőlhetne – ő megtette a magáét – épp csak a képek lesznek használhatatlanok...
Az átlagoló mérést a pontatlansága miatt ma már nem nagyon használják – bár még előfordul egy-két alsókategóriás gépben – ha csak tehetjük, kerüljük mi is az alkalmazását. Lehetőleg ne válasszunk olyan gépet, ami csak ilyen fényméréssel rendelkezik.

A középre súlyozott (center-weighted) mérés az átlagoló módszer finomított változata. A lényege röviden annyi, hogy a kép közepén mért érték nagyobb súllyal esik latba, mint a sarkokban mért világosságértékek. Az arány általában 75%-25% körüli szokott lenni a középső képrész javára. Ezt a módszert elsősorban portréknál lehet jó eredménnyel alkalmazni, illetve olyan esetekben, ahol a fotótéma középen van (ami kompozíció szempontjából egyébként nem túl szerencsés). Ezt a mérési módot szinte minden gép ismeri, és annak ellenére, hogy nem túl kifinomult módszer, meglepően jó eredményeket ad a gyakorlatban.

A részleges (partial) mérés – mint a nevéből is sejthető – csak a kép egy részével foglalkozik, a többit teljesen figyelmen kívül hagyja. Eme rész nagysága a teljes kép felületének általában 8-10 %-a szokott lenni. A részleges mérés egyik speciális esete a szpot mérés, ez mindössze annyiban különbözik a részleges méréstől, hogy a kép sokkal kisebb hányadát (csak néhány százalékát) veszi figyelembe. A részleges és a szpot mérés alkalmazása akkor indokolt, ha a képen nagyon nagy megvilágítási különbségek vannak (pl. ellenfény) és azt akarjuk, hogy a számunkra legfontosabb részlet mindenképpen helyesen legyen exponálva.

hi **Ha a szituációnak leginkább megfelelő fénymérést állítod be, Akkor minimálisra csökken az alul - vagy túlexponálás esélye.**

amelyek közül az adott szituációnak megfelelően választhatunk. A beeső fény mérésével szemben hátrány viszont, hogy bizonyos esetekben hibás mérési eredményeket kaphatunk. Akinek van digitális gépe, kipróbálhatja a következőt: állítsd a gépet teljesen automatára, majd fotózz le egymás után – azonos megvilágítás mellett – egy fehér, egy szürke és egy fekete lapot úgy, hogy teljesen kitöltsék a keresőt és semmi más ne

■ **A Ricoh egyedi megoldása**

árnyalat szerepel, a fent említett példa (egyszínű lapok) esetén tapasztalt „hiba" nem jelentkezik ilyen erősen.

A filmes fényképezőgépek idejében a fénymérést általában külön CCD vagy CMOS szenzorra bízták. A fénymérésnél csak a világosságértékeket vették figyelembe, a színinformációkat nem. A digitális utódoknál a fénymérés feladatát legtöbbször magára a képérzékelőre bízzák. Ez azonban csak olyan gépek esetén lehetséges, amelyek erre alkalmas CCD-vel rendelkeznek. Az átlagos kompakt gépek mindegyike ilyen, a profi gépekben viszont továbbra is külön érzékelő lapka szolgál a fénymérésre.

A továbbiakban a visszavert fény mérésének különböző fajtáival foglalkozunk, ezek alapvetően abban különböznek, hogy a kép egyes részein mért értékeket milyen mértékben veszik figyelembe.

A legegyszerűbb módszer az átlagoló (average) mérés. Ez a teljes képfelületet figyelembe veszi, mégpedig egyenlő mértékben, tehát nem súlyoz a kép közepe és a sarkok között. Így a kép átlagos világossága a 18%-os szürkének fog megfelelni. Előnye, hogy nem igényel bonyolult elektronikát, hátránya viszont, hogy eléggé pontatlan és nagyon könnyű „átverni". Elég, ha egy félhomályos szobában úgy fényképezünk valakit, hogy világos ablak előtt áll. Fotóalanyunk túl sötét lesz a képen, rosszabb esetben csak a sziluettje fog látszódni. Szintén hibás expozíció az eredmény, ha sötét ruhás modellt sötét háttér előtt fotózunk, az ő arca ki fog fakulni (túl világos lesz) a fotón. Ennek oka, hogy az átlagoló mérést becsapja a túl sok sötét árnyalat. A kép átlagvilágossága mindkét esetben 18% lesz

Ilyen eset lehet például, amikor egy napsütötte udvaron az árnyékban heverésző, sötét szőrű kutyát akarjuk lefotózni.

Ezeket a módokat körültekintéssel kell használni, mivel ha nem azt a képrészletet sikerül becéloznunk, amelyiket szeretnénk, a végleges képen az általunk kiszemelt motívum világossága nagyon eltérhet az elvárásainktól.

A kiértékelő (evaluative vagy matrix) mérés látszólag hasonlít az átlagoló mérésre, ez azonban csalóka, mivel a kiértékelő mérés sokkal fejlettebb a korábban tárgyalt módszernél. Az átlagoló mérést jó néhány évtizede alkalmazzák, míg a kiértékelő mérés megvalósításához szükséges a mikroelektronika alkalmazása, tehát jóval rövidebb múltra tekinthet vissza. Ennél a mérési módnál a fénymérő rendszer a kép különböző zónáiban mér – a zónák száma néhány darabtól akár több százig is terjedhet –, az adatokat pedig speciális algoritmusok segítségével értékeli ki. Ezek az algoritmusok a gyártók féltve őrzött titkai közé tartoznak, kifejlesztésükbe az évek során jelentős összegeket öltek, ami magában foglalta több tízezer fotó feldolgozását, és az ezekből nyert adatbázisok elkészítését is.
A kiértékelő mérés az esetek nagy részében jó eredményt ad (bár a fentebb említett próba a különböző színű lapokkal ezen a módszeren is kifog). A jobb gépek figyelembe veszik, hogy álló vagy fekvő formátumú képet készítünk, illetve felismerik az ellenfényes helyzeteket is.

joc

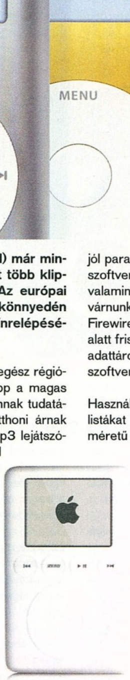
iPod mini

A legkisebb zajkeverő

■ Ha nem is a szivárvány minden színében, de jónéhány változatban került a piacra

Az Apple sikertermékéről (iPod) már mindenki hallhatott, láthatott ilyet több klipben, filmben és reklámban. Az európai siker mérsékeltebb, de a helyzet könnyedén megváltozhat a legújabb iPod mini színrelépésével.

Az iPod hisztéria Magyarországra (és az egész régióba) egyszerűen nem ért el, ami legfőképp a magas árnak tudható be. Ez igazán bosszantó annak tudatában, hogy az Egyesült Államokban az itthoni árnak majdhogynem a felébe kerül az Apple mp3 lejátszója... De mitől is lett olyan sikeres az iPod és hogy tudta maga mögé utasítani a piac többi szereplőjét?



A nagyméretű, eredeti iPod egy 2,5 colos merevlemezre épül, érintőgombokkal és nagy, pontmátrixos LCD kijelzővel. Lejátssza az mp3 tömörítésű fájlokat, de megbirkózik a tömörítetlen formátummal is. A fájlok az iPod tárolóján rejtett könyvtárban, látszólag rendetlenül vannak összedobálva, az eredetitől eltérő, furcsa fájlnevekkel. A menüben már más a helyzet, mindent a felhasználó szájíze szerint sorba rendezve találunk. A PC-s vonal által erőltetett fájlszintű szemléletmód így értelmét veszti. A menüben a zeneszámokat tulajdonságaik szerint találjuk meg, így pillanatok alatt kikereshetjük az egy előadótól származó számokat, vagy az egy kategóriába tartozókat. A számítógépre (Mac vagy PC) telepített iTunes szoftverben kényelmesen és egyszerűen rendezhetjük lejátszási listákba a zenéket. Itt akár „okos listákat" is készíthetünk, ami tulajdonképpen egy jól paraméterezhető keresésnek felel meg. Az iTunes szoftver emellett alkalmas internetes rádióhallgatásra, valamint zenevásárlásra is. Sajnos utóbbira itthon még várnunk kell egy keveset... Az iPodot csatlakoztatva Firewire vagy USB 2.0 porton keresztül pillanatok alatt frissül a „walkman" tartalma. Az iPod hordozható adattárolónak is alkalmas, amihez semmiféle extra szoftverre nincsen szükségünk.

Használatkor összeállíthatunk pillanatnyi (On-the-Go) listákat is, melyeket később el is menthetünk. A nagyméretű kijelzőn könnyen áttekinthető, egyszerű és logikus menüben navigálhatunk, a kényelmes érintőkörnek és gomboknak köszönhetően. Az éppen játszott zenét értékelhetjük egy ötös skálán, amit az iPod további „okos" lejátszási listák létrehozására használ fel.

Az iPod tehát mindent tud, amire szükségünk lehet zenehallgatáshoz. Emellett letisztult formájával, lekerekített éleivel egyszerre elegáns és high-tech. Ha ez sem lenne elég, és még van olyan, aki nem az iPodnak ítéli az első helyet, vessen egy pillantást a kiegészítőkre. Alapfelszerelésként kapunk egyszerű, de szórakoztató játékokat (mint például az irodai dolgozók (rém)álmát, a pasziánszt), címlistakezelőt, ébresztőórát, dokumentumolvasót és még számos hasznos szolgáltatást. A lejátszóhoz rengeteg extra kiegészítőt csatlakoztathatunk a távirányítós fülhallgatótól kezdve a mikrofonon keresztül az FM adóig. Utóbbival adott frekvencián, kis hatótávolságba sugározhatjuk a zenénket, ami például autóban kiváló megoldás.

Az iPod méreteire sem lehet panasz, hiszen vékony, amennyire csak lehet. Vagy mégis van panasz a méreteire? Akkor itt az iPod mini!

Ugyanaz kicsiben

A cikk eredetileg az iPod mini kapcsán született, ám nem volt felesleges a fenti írás sem, hiszen az iPod mini erőssége méretein felül, hogy ugyanarra képes, mint nagyobb testvére. A mini nagyjából feleakkora, mint az eredeti iPod. Ez kihatással volt a kezelőszervekre, de az Apple kiválóan vette az akadályt. Az érintőkör megmaradt, azonban a megfelelő feliratoknál nyomásérzékeny lett. A kijelző is zsugorodott, de nem vészesen, továbbra is jól olvashatóak a betűk az erős háttérvilágítású LCD-n. A merevlemez sem maradhatott a régi, így itt 1,5 colos, 4 GByte-os Hitachi merevlemezt alkalmaztak. A lejátszási idő átlagosan 8-10 óra a beépített Li-ion akkumulátorral.

Az iPod minivel a divatozni vágyók igényeit (így rengeteg hölgyét) is kielégítette az Apple, a walkmant többféle színben lehet kapni. Pontosabban lehetne kapni, ha nem lenne hiánycikk. A februári amerikai premier óta olyan nagy a kereslet a miniatűr walkmanre, hogy az Apple egyszerűen nem képes elegendőt gyártani belőle. Emiatt el kellett, hogy halassza az európai premiert, de még Amerikában is hiánycikknek számít az iPod mini. Reméljük, ez hamarosan meg fog változni és itthon is hasonlóan sikeres lesz az iPod termékcsalád, élén a legolcsóbb minivel.

Az iPod jött, látott, győzött, majd zsugorodott és ismét tarolt a piacon. Az iPod mini mindent tudó, kiváló minőségű, gyönyörű és trendi mp3 lejátszó, ami a Creative, de még a Sony hasonló próbálkozásait is lazán zsebre vágja.

Artúr

konkurencia

A konkurenciának nehéz dolga van. Az egyik potenciális versenyző a Creative lenne, Zen és MuVo szériájával, ám egyik készülékük sem képes designban és szolgáltatásokban felvenni a versenyt az Apple termékeivel. A Creative egyetlen előnye, hogy Európában is könnyen hozzáférhetőek termékei, és áruk nem magasabb jelentősen az amerikai árakhoz képest.

iPod mini info

webcímek:

X-Multimediashop Tel: 239-6761
http://www.xms.hu
http://www.apple.com/ipod
http://www.apple.com/ipodmini

PC GURU

ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNK CÍME ÉS TELEFONSZÁMA MEGVÁLTOZOTT!

Kedves Olvasónk!

Felhívjuk figyelmed, hogy
ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNK CÍME ÉS TELEFONSZÁMA MEGVÁLTOZOTT!
Ha szeretnél bennünket személyesen, vagy akár
telefonon megkeresni, akkor 2004. augusztus 1-től már
az új címünkön és telefonszámainkon teheted meg.

Ügyfélszolgálatunk új címe:

1091 Budapest, Üllői út 25. I.em.

Ügyfélszolgálatunk új telefonszámai:

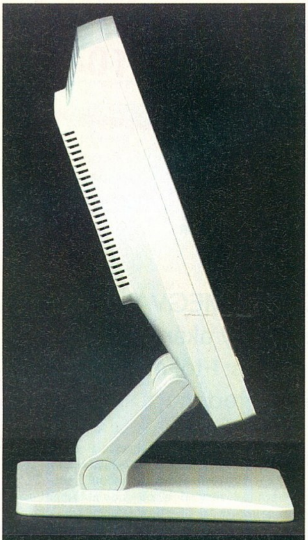
06 1 456 6959, 06 1 456 6976, 06 1 456 6977

E-mail címünk:

terjesztes@vogelburda.hu

Kollegáink továbbra is készséggel állnak rendelkezésedre, reméljük hűséges olvasóink között üdvözölhetünk a jövőben is!

DTK L17HMW 17" TFT Fürge pixelek!


A talpa forgatható

D DTK L17HMW modellje is a 16 ms-osok – ma még nem túl népes – klubjába tartozik. A monitor természetesen forgatható a talpa körül, legfeljebb az gátolhat bennünket eme tevékenységben, hogy szögletes a talp, így beleakadhat az íróasztalon tanyázó egyéb eszközökbe. A menükezelő gombok kicsit nehézkesen nyomhatók be, de ahogy az a TFT-nél megszokott, a használatba vétel után alig van szükség a nyomogatásukra. Auto gombot nem találunk a kezelőpanelen, s a menüben sincs ilyen opció. Ez arra szolgálna, hogy pontosan középre helyezze a képet, a megfelelő méretben a panelen. Tulajdonképpen egyáltalán nincs rá szükség, mert ezt a feladatot minden esetben automatikusan és jól oldotta meg a készülék – külön gombnyomás nélkül is.

A monitornak a hagyományos analóg VGA bemenet mellett jutott digitális DVI csatlakozó is, s dicséretes módon mellékelnek hozzá DVI kábelt, ami bizony nem mindegyik gyártóra jellemző figyelmesség. Természetesen mindkét bemenetről kipróbáltuk a tesztalanyt, lényegi eltérést nem tapasztaltunk képminőség terén. A bemenetek között szerepel a jack aljzat is, amin keresztül a két, egyenként 1W teljesítményű hangszórót hajthatjuk meg.

A tesztpéldány hibájaként mindössze két dolgot tudtam felróni. Az egyik, hogy a háttérvilágítása nem volt tökéletesen egyenletes, a széleken valamivel sötétebb a kép, mint a panel közepén. A másik pedig, hogy a fejünket nem nagyon szabad mozgatni előtte, mert ilyenkor némileg változnak a látott színek. A jelenség egyébként jellemző a TFT-kre, mértéke egyáltalán nem vészes, átlagos használatkor talán fel sem tűnik, de a tesztelő tisztje, hogy említést tegyen róla. A képminőséggel összességében elégedettek voltunk, a színek alapvetően szépek, és a kontraszttaránnyal sincs probléma. A 16 ms-os frissítési idő jól érzékelhető használat közben, a panel fürgesége és az „utánhúzás" hiánya egyértelműen feltűnik a 25 ms-os példányokhoz képest.

Joc

DTK L17HMW 17" TFT

Műszaki adatok

Forgalmazó	DTK Computer
Garancia	3év
Felbontás (képpont)	1280 x 1024
Vízsz./függ. látószög [°]	170/150
Kontrasztarány	430:1
Fényerő [cd/m2]	250
Válaszidő [ms]	16

Ár

Bruttó ár [Ft]	123300

Trust 751B Silverline fejhallgató

Két fül-Hat hangszóró

Úgy tűnik, a multimédiás hardverek gyártói felismerték azt a tényt, hogy a játékosoknak gyakran nincs külön szobájuk. Ez meglehetősen későn következett be, tekintve, hogy a konzolokat a kezdettől fogva a nappali szobába szánták, amelyben, ha valaki egy FPS-sel lefoglalja a high tech hangrendszert, aligha lehet bármi mással foglalkozni.

Ezért tűnik első látásra szimpatikusnak egy olyan fejhallgató, amely többé-kevésbé zárt (értsd: nem hallatszik ki belőle a halálhörgés). Emellett baráti kapcsolatba lép 5.1-es hangrendszerünkkel, és fejhallgató létére megpróbál térhangzást varázsolni a fejünk köré. A Trust Silverline Headset első hallásra is szimpatikusnak tűnt, mert a Trust márka szabványával ellentétben nem közepesen, hanem egész jól szólt. Konkrétan: kiegyensúlyozott, korrekt hangok jöttek belőle a szokásos klasszikus, gitárzene, vokál és hard rock tesztdarabok meghallgatása alkalmával.

A távirányító

A vezérlőegység

Megdöbbenésre nem volt okunk, ilyen élményeket a háromszor ennyibe kerülő, kifejezetten akusztikai babérokat szerzett márkák és típusok nyújtanak, amelyek a csontvezetéses hallás útján gyomorrázó mély hangokat képesek kibocsátani – fejhallgatóból. Kristályos tisztaságról és abszolút precíz térelhelyezésről sem beszélhetünk, de a játékokban az ellenség jól hallhatóan körülveszi az embert. Határozottan jobb térérzetet nyújt, mint egy közepes minőségű, átlagos fejhallgató, és jobban szól, mint sok „fadobozos" mikro- és minihifi hangszóró.

Ismert és alkalmazott megoldást emel „technológiai innovációvá" a Trust. Nem a 751B fejhallgató az első, amelybe több hangforrást helyeztek. Állíthatóvá tehették volna a hangszórók késleltetéseit, különböző méretű helyiségek hangterét utánozandó. De azért vonzók a vezérlőkonzol kék fényei, és könnyítik a kezelést a kábelen elhelyezett távvezérlő forgatógombjai (amelyek élettartamával kapcsolatban némi aggodalmat éreztünk). Főleg azért kell nekünk ez a fejhallgató, mert a játékokban elhangzó beszéd érthetősége viszont drámaian javul a használata révén.

-czy-

Trust 751B Silverline

Műszaki adatok

Info	www.multimedia.hu
Frekvencia-tartomány	20 – 20000 Hz
Impedancia	40, 32 és 8 ohm
Érzékenység	106 dB / -3 dB

Ár

Bruttó ár [Ft]	15 990 Ft

Mobil hírek

Érdekességek, újdonságok a mobil távközlés világából

Nokia design

E havi híreinkben a készülék-újdonságokra fektettük a hangsúlyt. Bemutatjuk a jelenleg bevezetés alatt álló Motorola E398-at, ami az egyik legfejlettebb, fiataloknak szánt mobil, a Nokia kagylóhéj-kialakítású modelljeit és a Sony Ericsson vadonatúj, symbianos okostelefonját, a P910i-t.

Nokia 6170, 6260

Ugyan a Nokia sokáig távolmaradt a kagylóhéj-telefonok piacától, de jelenleg ezek a modellek már olyan népszerűek, hogy a további hezitálást még a finnek

Az elegáns 6170

sem engedhetik meg maguknak. Két új, kagylóhéj-kialakítású mobiljuk is megjelenik majd a közeljövőben, ezek közül a 6170-es a szerényebb képességű. Érdekessége, hogy képes EDGE kódolásra és kompatibilis a Nokia által is szabványosított PTT (Push to Talk) megoldással. Persze ezeket a tulajdonságokat csak abban az esetben lehet majd kihasználni, ha a mobilszolgáltató kiépíti az ehhez szükséges hálózati infrastruktúrát. A nagy testvérnek elforgatható kijelzője van, illetve Symbian OS 7.0-t futtat (Series 60-as felhasználói felülettel), annak számos előnyével együtt. Képes MP3-akat lejátszani, hallgathatunk vele rádióadásokat, ugyancsak kompatibilis bizonyos PTT megoldásokkal, böngészhetünk vele HTML oldalakat, illetve vezeték nélküli hálózatokhoz is csatlakoztatható (Bluetooth). Beépített kamera terén átlagosan teljesítenek: mindkét modellel VGA felbontású képeket lehet

Turn to talk

készíteni, melyek a 65 536 színű kijelzőkön jelennek meg. Várhatóan a harmadik negyedév végén kerülnek a szolgáltatók árlistáiba.

Motorola E398

Jelenleg a fiataloknak szánt mobilok felszereltsége alig marad el az üzleti modellekétől. Jó példa erre az E398-as, amely mindamellett, hogy lejátssza az MP3-akat, ritmusra villog, sztereó hangzása van, és élen jár a multimédiás tartalomban (MTV-s játékok, témák, hangok), ráadásul VGA-kamerás és Bluetooth-képes is! Utóbbi funkció nem jön rosszul, ha egy-egy képet vagy éppen névjegyet szeretnénk átküldeni barátainknak. Nem is beszélve a Bluetooth-kapcsolatot kihasználó játékokról, vagy épp a vezeték nélküli szinkronizálásról. Nem feltétlen a kontaktok menedzselésére gondolunk, sokkal inkább arra, hogy Bluetooth-on keresztül képeket vagy zenéket másolhatunk át PC-nkről telefonunkra. A szükséges tárolókapacitásról a legutolsó fejlesztésű T-Flash SD kártya gondoskodik. Meglepő volt számunkra, hogy ebben a modellben találkoztunk először ezzel az új technológiával – kivehető formában mindenképp. A 64 MB-os kártyát PC-s kártyaolvasóba is helyezhetjük, ehhez a Motorola mellékel a telefonhoz egy SD-adaptert. (Más kérdés, hogy T-Flash típusú kártyát itthon beszerezni már nem olyan egyszerű, és az ár sem egyezik meg a lassan már zsebpénzből is összespórolható 128, vagy 256 MB-os SD/MMC kártyák áraival.) Elsőként a T-Mobile-nál vásárolható meg 30 (1 éves hűségnyilatkozat), illetve 20 (2 év) ezer forintért, kizárólag előfizetéses szerződéssel.

Sony Ericsson P910i

Július közepén mutatta be a legújabb, PDA-stílusú okostelefonját a Sony Ericsson. Ahogy a modellszám is mutatja, ezúttal mindössze a P900-as készülék továbbfejlesztéséről van szó, tehát olyan mértékű változtatásokkal nem találkozunk majd, mint amikor a P800-at a teljesen újratervezett P900 követte. A legszembeötlőbb módosítás, hogy az új modell flipjének belsején teljes értékű minibillentyűzet kapott helyet. Ezenfelül megnövelték a belső memória méretét is 16-ról 64 MB-ra, plusz még egy 32 MB-os Memory Stick Duo kártyát is csomagolnak hozzá. Extrém esetben akár 1 GB-os kártyát is vásárolhatunk a készülékhez – megbirkózik majd vele. A többi újdonság főképp szoftveres: egyrészt a készülék számos üzenetküldési és levelezési szolgáltatással kompatibilis, másrészt hasznos alkalmazások sorát telepítették rá. Az első előnye, hogy egyszerűen, kényelmesen lehet levelezni vele még akkor is, ha védett vállalati hálózatokhoz kell csatlakoztatni, a másodiké pedig, hogy az alapcsomag tartalmaz olyan szoftvereket, mint a Wayfinder navigációs program, vagy a Promyzer tőzsdeiárfolyam- és ügyletmenedzselő alkalmazás. Az SE úgy döntött, megapixeles kamerára az üzleti felhasználóknak nincs szüksége, szóval maradt a VGA felbontás. 2004 harmadik negyedévétől lesz kapható.

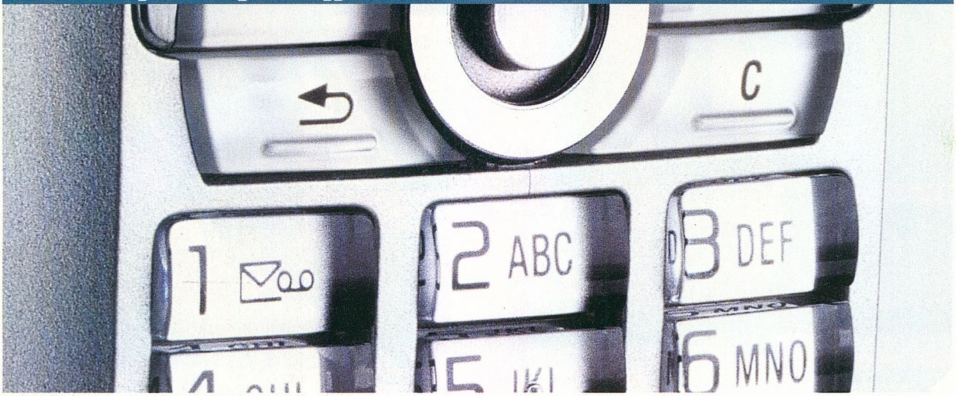
Harangozó Csongor

Sony PDA mobiltelefon

Sony Ericsson K700i

Nagy elődök nyomában

Ez a kis Sony kis billentyűzete nagyban



A nyár közepén bemutatkozó felső kategóriás modelljével, a K700i-vel tervezi megalapozni további eredményes szereplését a globális mobilpiacon a Sony Ericsson. Jelentős elvárások vannak az új készülékkel szemben, hiszen a T610/T630 óriási sikere után a gyártónak újabb zászlóshajót kell felmutatnia.

Ezzel az új típussal mutatkozott be az SE „K" szériája, amely a közeljövőben több modellel is bővül. Ennek ellenére jól látható, hogy a tervezők nem akartak markánsan eltávolodni a „T" szériától, illetve azoktól a tulajdonságoktól, melyeknek a népszerűségét például a T610-es köszönhette. A K700i Tulajdonképpen egy feltuningolt T630-asnak felel meg, bár a külsejét azért lelkiismeretesen áttervezték a designerek (ezzel gyakorlatilag újrapozicionálták a terméket – persze úgy, hogy azért a „T" széria kedvelői is potenciális vásárlók maradhassanak). A K700i elegáns – hála az alumíniumborításnak és az ezüst színkombinációknak –, kompakt, divatos készülék, tipikusan az a modell, amivel a gyártó nyugodt szívvel indulhatna bármelyik design versenyen. A hátlapján – talán még kifejezőbben, mint a T630 esetében – a Sony digitális fényképezőgépeinek design elemei köszönnek vissza. Gombjainak kialakítása egy az egyben megegyezik a T630-as modellével, a joystick azonban változott: a teteje immár kör alakú, a „T" széria tulajdonosainak kicsit szokniuk kell majd.

hi A K700i kiváló kijelzővel és a digitális fényképezőgépekből átvett funkcikkal bír.

Fotózzunk bátran

A K700i 65 536 színű, 176*220 pixeles kijelzőjére nem lehet panasz: az SE az egyik legjobb minőségű LCD-vel látta el. Érdekesség, hogy tesztalanyunk az egyik nagy riválisát, a Nokia 6230-ast épp ezen a területen múlja felül nagyságrendekkel. A megfelelő kijelző teszi életképessé a kamera funkciót is, hiszen hiába van VGA kamerája egy mobilnak, ha a fotózás után szinte élvezhetetlen minőségben jeleníti meg a képeket. Ez a veszély tehát nem fenyegeti a leendő K700i tulajdonosokat. A beépített fényképezőgép 640*480-as felbontásra képes, további érdekesség, hogy a szoftver valós időben kezeli az effekteket és a kereteket. Hogy ez mit jelent? Ha fotózunk, a kiválasztott keret megjelenik a kijelzőn: ehhez aztán beigazíthatjuk a készítendő képet. Például pálmafás keretbe fotózhatjuk barátnőnket, vagy rácsok mögé bújtathatjuk valamelyik ismerősünket. Ha magunkról szeretnénk ilyen képet, többnyire meg kell kérnünk vakit a fotózásra, hogy az illesztés pontosan sikerüljön. Az effekteket bekapcsolva készíthetünk például panorámafotót. Ilyenkor a szoftver három képet illeszt egymás mellé. Segítségképpen a fotózás közben mindig megjelenik az előző kép széle, így ehhez igazíthatjuk hozzá a következő fotót. A végeredmény egy 1632*416 pixeles panorámakép lesz.

Rögzíthetünk a telefonnal 3GP kiterjesztésű videókat is 176*144, vagy 128*96 pixel felbontásban – hangfelvétellel együtt. A terjedelem csak a szabad memóriakapacitástól függ, bár MMS-ben csak 100 kbyte-os felvétel továbbítható. Érdekesség, hogy a képeknél és videónál is bekapcsolhatjuk a kamera mellett elhelyezett világító fényt – ezzel sötétben is megörökíthetjük a telefon közelében lévő tárgyakat.

Pongó visszatért

Panorámagép telefonnal?

MP3, de minek?

A K700i hangképességei igen kiterjedtek: kezeli a hanghívást, a hangparancsokat, a hívások kihangosíthatók, továbbá használható diktafonként, készíthető vele saját csengőhang, és lejátszhatók rajta MP3-ak is. A hangchip egyidejűleg 40 szólam megszólaltatására

■ Az új zászlóshajó?

képes. Érdekes funkció az MP3 kitömörítésére is képes audiolejátszó. A készüléknek 41 MB-os memóriája van, ezen osztoznak a képek, videók, csengőhangok, játékok, témák, és egyéb alkalmazások. Összességében ez bőségesen elegendő a felsorolt fájlok tárolására, leszámítva az MP3-akat. Mint kiderült: itt csak arról van szó, hogy a K700i képes lejátszani az MP3 formátumú csengőhangokat. Erre támaszkodva az operátor, vagy a készülékgyártó jó minőségű csengőhangokat kínálhat wapos felületen keresztül a tulajdonosoknak. Hogy megjöjjön a kedvünk a nyilván fizetős tartalom vásárlására, a mobil néhány előre eltárolt MP3 formátumú csengőhangot is tartalmaz – ezek természetesen kiválóan szólnak. Lehet trükközni, hogy átalakítjuk az MP3-akat AMR formátumba, és ezt másoljuk fel a telefonra, de ebben az esetben a hangminőség jelentősen romlik. A Vodafone-os K700i esetében csak a live!-ról letöltött MP3 formátumú fájlok állíthatók be csengőhangnak.

Ugyancsak az audio résznél érdemes megemlítenünk az FM-rádiót. A K700i az első Sony Ericsson készülék, amelyben helyet kapott ez a funkció. A rádió a gyakorlatban öt-hat adó befogására képes (budapesti adatok), ezeket a sztereo headseten keresztül, vagy a kihangosítón hallgathatjuk. A fejhallgató minősége átlagos, gombjával az előre eltárolt hangminták alapján hívásokat is kezdeményezhetünk.

Képek e-mailben

A K700i gombjait elég határozottan kell lenyomni, de ez nem zavarja a beviteli sebességet, elég gyorsan lehet gépelni rajta, akár SMS-bajnokoknak is ajánlható. Pozitívum, hogy a készülék megjegyzi a tíz utolsó címzettet, és küldésnél egyből felajánlja, hogy ezek közül válasszunk. A beépített e-mail kliense (SMTP, IMAP4, POP3) megbirkózik a képfájlokkal, így csatolt állományként is küldhetünk, illetve fogadhatunk képeket, fotókat. SMS-ből egyszerre csak 70 darab lehet a készüléken, ha ezt elérjük, kapunk egy figyelmeztetést, hogy töröljük a régebbieket. Hogy erre mi szükség volt a szinte kifogyhatatlan memóriakapacitás mellett, az számunkra nem teljesen világos. Talán a készítők gondoskodni akartak arról, hogy a sok üzenet ne lassítsa le a K700i-t... Ez így is van! Ugyan az elődei nem erről hírsültek el, de ez a modell már kellően gyors, az egy hetes tesztidőszak alatt nekünk egyszer sem lassult le zavaróan, vagy fagyott le. Ez a megoldás ésszerű kompromisszumnak tűnik annak fényében, hogy tudjuk, mennyire lelassít még egy symbianos, vagy windows mobile-os telefont is a több száz SMS, MMS.

Előrelépést tapasztaltunk játékok terén is: a készülékre telepített javás programok végre gyorsak és szórakoztatók. A lehetőségekhez képest már a 2D-s RiverRiders rafting játék grafikája is látványosnak nevezhető, de az igazi nagyágyú a K700i-n mégis a 3D-s Super Real Tenis. Ugyan kicsit nehezen irányítható, és a játszhatósága is messze elmarad például a Virtua Tennistől, mégis jelzi, hogy milyen lehetőségek rejlenek még e téren a mobilokban.

Jól sikerült folytatás?

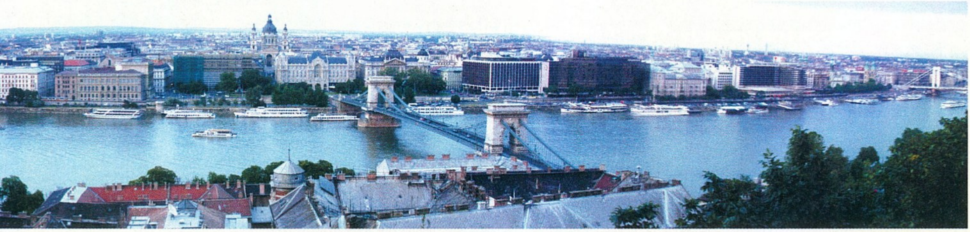
Számos átlagfunkció bemutatására most nem tértünk ki, természetesen a K700i rendelkezik minden olyan lényeges szoftverelemmel, amivel egy készüléknek 2004 közepén rendelkeznie kell. A névjegyzékben 510 bejegyzést menthetünk el, és végre az Outlook szabványt használó névjegykártyái is kompatibilisek például a Nokia modellek névjegyeivel. Bluetooth-on, infrán, vagy SMS-ben pillanatok alatt cserélhetünk kontaktokat. Nem említettük még a széles körű kommunikációs képességeket. A készülék Class 10-es GPRS osztályú, azaz a letöltési irányban legfeljebb 4, a feltöltési irányban pedig legfeljebb 2 időrés összefogására alkalmas, 4/1, vagy 3/2-es arányokban. Számos Bluetooth profilt ismer, többek között a Human Interface Device-t is, melyet felhasználva az SE fejlesztői épp egy távirányító szoftveren dolgoznak. Ezzel vezérelhető lesz majd mobilról például az asztali gépünk Media Playere, vagy éppen egy futó PowerPoint prezentáció.

Kirívó negatívumokkal a K700i használata során nem találkoztunk. Az egyik internetes fórumon felvetett gond azonban a mi példányunkat is sújtotta: ha kikapcsolt állapotban, töltés közben megnyomjuk a hangerőállító gombját, a készülék lefagy. További nem túl szerencsés jelenség, hogy töltés közben egyfolytában világít a kijelzője (kivéve, ha korábban az automata módot választottuk ki a „light" menüben). Az SE hivatalosan is elismerte ezeket a hibákat, és megígérték, hogy hamarosan megjelenik a javított szoftver a telefonhoz.

Említésre méltó, hogy akkumulátorkapacitás terén a T630-as jobbnak bizonyult. Ennek oka az elődhöz képest valamivel gyengébb teljesítményű Lithium Polymer akku (BST-30, 670 mAh), amire a K700i esetében – ahol elsődleges cél volt a minél kompaktabb kialakítás – kisebb mérete miatt esett a mérnökök választása. A Mobile-review weboldal tesztjei alapján 45 perc beszélgetés, egy óra bluetooth használat és 20 perc játék mellett a K700i két teljes napig bírta – azaz teljesítményben 10-15 százalékban maradt el a T630-tól.

Összességében a K700i tetszetős, nagy tudású készülék, olyan extrákkal, mint az FM-rádió, MP3 csengőhang lejátszás és videórögzítés. A T-Mobile-nál 65 ezer (2 év hűség), illetve 75 ezer (1 év) forintért vásárolható meg kizárólag előfizetéses szerződéssel, a Vodafone-nál (csak live!-os változatban) a feltöltőkártyás változat ára 70 ezer, az előfizetéses csomagé pedig 50 ezer forint (2 év hűségnyilatkozattal).

Harangozó Csongor



Lavalys Everest

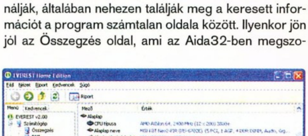
Az Aida32 nyomdokaiban

■ Egy hardverelemzés sem egyszerű feladat

A weben zajló eseményeket figyelmesen követők idén tavasszal tanúi lehettek az egyik legnépszerűbb magyar szoftver, a diagnosztikára szakosodott Aida32 eltűnésének, majd újbóli felbukkanásának, immár Everest néven. S bár az Aida32 utódja immár kereskedelmi szoftver, egyik változata hobbi-, illetve otthoni célokra továbbra is szabadon letölthető és használható.

Az Everest Home Edition első verzióját sokan félve töltötték le, hiszen azzal, hogy az Aida32 projekt a kanadai Lavalys cég berkein belül folytatódik, joggal tarthattak az Aida32 felhasználói attól, hogy megszokott diagnosztikai szoftverük a céges érdekeknek engedve gyorsan elveszti naprakészségét, esetleg alábbhagy addigi fejlődési üteme. Az Everest azonban számtalan újdonsággal szolgál, naprakészségének bizonyítására pedig próbára tettük aktuális, v2.0 változatát a legújabb alkatrészekkel – egy Socket 939 foglalatú Athlon 64 3800+ processzorral, ATI Radeon X800 Pro videokártyával és 250 gigabájtos Maxtor MaxLine III SATA merevlemezzel épített konfiguráción.

Az Everest kezelését és megjelenését tekintve is az Aida32 egyértelmű leszármazottja, ráadásul a készítők még azzal sem fáradoztak, hogy átszervezzék az információs oldalak elrendezését – aki már használta az Aida32-t, az az Everest kezelőfelületén sem fog eltévedni. Azok a felhasználók viszont, akik rendelkeznek hardveres ismeretekkel, de az Everestet először használják, általában nehezen találják meg a keresett információt a program számtalan oldala között. Ilyenkor jön jól az Összegzés oldal, ami az Aida32-ben megszokottnál is hosszabb és részletesebb. Megtalálható rajta a monitor mérete és típusa, a Smart kompatibilis merevlemezek állapota, vagy épp az USB1 és USB2 vezérlők listája, amelyből könnyedén megállapítható, hogy a tesztelt számítógép rendelkezik-e USB2 portokkal.



■ Információs ablakból van bőven

A Számítógép menüben akadhatunk rá az Everest kifejezetten otthoni felhasználók számára készült újdonságával, a Túlhajtás oldallal (ez nem is szerepel a Professional változatban). Az Összegzés oldalhoz hasonlóan ezen a lapon is a rendszer alkotóelemeiről kapunk kivonatot, azonban az Összegzéssel ellentetében itt csak a tuninghoz és finomhangoláshoz szükséges információk jelennek meg. Amellett, hogy a processzor órajeléről és hőmérsékletéről láthatunk adatokat, az Everest második generációja már a videokártya beállításairól, hőmérsékletéről és a GPU, illetve a videomemória túlhajtásának mértékéről is információval szolgál.

A nyárvégi forróságban a számítógépház megfelelő szellőzésének kialakításánál jó szolgálatot tehet az Érzékelő oldal, ahol a ventilátorok és a rendszer feszültség értékeinek állapota mellett már a videokártya és a merevlemezek hőmérséklet adatai is ellenőrizhetők – bár utóbbi a tesztelt konfigurációnkon valamilyen oknál fogva nem működött.

A finomhangoláshoz igazi aranybányát kínál az Aida32-nél megismert Alaplap menü, amin belül az Everest minden egyes oldalt kiegészített, hol kisebb, hol nagyobb mértékben. A legnagyobb változást a Lapkakészlet oldalon láthatjuk, ahol a memória időzítési értékei és az északi/déli híd (north/south bridge) fizikai információi mellett megjelenik a kétcsatornás memóriavezérlők állapota is. Ezt mindenképp érdemes ellenőrizni, hiszen előfordulhat, hogy a boltból elhozott ütős konfigurációban az összeállításkor rossz helyre kerültek a memóriamodulok, s így a memória sávszélességnek felével volt kénytelen a rendszer gazdálkodni.

A felsoroltakkal együtt mindösszesen 67 oldalon nyújt rendszerinformációt és diagnosztikai lehetőségeket az Everest otthoni felhasználásra szánt változata. (A fizetős Professionalban persze még több információs oldal található, de otthoni környezetben ezekre nincs szükség.) A legfontosabb, leggyakrabban használt oldalakat a Kedvencek menübe szervezhetjük. Néhány oldalon a „mindent a szemnek" elv betartásán túl a beállítások megváltoztatására is lehetőség van, pl. az Automatikus indítás oldalon a Windows indulásakor betöltődő programok közül gyomlálhatjuk ki a feleslegeseket.

Mindent összevetve, az Everest Home Edition legújabb verziója remek szolgálatot tehet minden hobbifelhasználó számítógépén, s bár sebességmérési képességei korlátozottak, a rendszerdiagnosztikában méltó követője az Aida32-nek. Beépített hardveradatbázisai folyamatosan frissülnek, amit tesztünk során az is igazolt, hogy a legújabb Socket 939-es konfiguráció minden elemét hiba nélkül azonosította.

Storm

Info

www.lavalys.com

A Everest Home Edition változata megtalálható a DVD-mellékletünkön, a !turkalo/rendszer könyvtárban.

www.textboy.hu

TeXTboY

Adj stílust a mobilodnak!

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

SMS-ben így rendelj! Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

PG180018 PG180021 PG180022 PG180029 PG180075

PG180077 PG180177 PG180232 PG180335 PG180337

PG180379 PG180382 PG180405 PG180476 PG180477 PG180501 PG180506 PG180509 PG180522 PG180526 PG180547 PG180569 PG180583

PG180630 PG180642 PG180644 PG180674 PG180676 PG180703 PG180724 PG180749

PG180919 PG181041 PG181043 PG181048 PG181052 PG181054 PG181055 PG181058

PG181073 PG181077 PG181079 PG181087 PG181088 PG181090 PG181093 PG181096

Nyerj 1.000.000 forintot!

GIGA KVÍZ új új új

Fődíj: 1.000.000 Ft, és megnyerheted a 10 óriásmaci egyikét is! Sorsolás augusztus 31-én! Küldd el az PGGIGA szót SMS-ben a 06-90-631-050 számra, már 5 jó tippel nyerhetsz!

PGGIGA -> 06-90-631-050

Telemedia Kft. SMS díja: 76 Ft+Áfa Info: 06-70-7070535

LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999 - MAGYARUL

Segíts a vízvezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...! Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 6310, Siemens: c55 — PG170016

Játszd ki az energiaingadozást, és szabadítsd ki a szolgálólányaidat! Alkalmas készülékek: Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, 3650 Sharp: gx10, gx10i, gx20, gx22, Siemens: m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, c60, c61, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: v525, v300, v400, v500, v525, v600 Panasonic x60 — PG170017

Jetisport: Üsd a pingvint a husánggal minél messzebb! Alkalmas készülékek: Nokia: 7210 - 3100, 3108, 3200 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6225, 6230, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7600 - 7600, 6600 - 3600, 3650, 3660, 6600, ngage, 7650 - 7650, 3510i - 3510i, 8910i, siemens: SX1, M55 - M55, MC60, S55, C60, SL55, sony-ericsson T610 - T610, T630, Z600, sharp GX10 - GX10, GX20, Motorola V300 - V300, V525, V600 — PG170018

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról! Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sL55, s56, s57, sl56, SonyE: t610, t616, t618, z600, Motorola: t720, t720i, t721, t722i, c370, c450, c550, e380, v300, v400, v500, v525, v600, Samsung: e100, e700, x400, z100, c100, s300, s307, x100, x600, Sagem: myv65 — PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket! Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 8910i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 3600, 3660, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, ngage Sharp: gx10, gx10i, Siemens: m55, s55, sL55, m56, mc60, s56, s57, sl56, c60, c61 — PG170012

Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból! Alkalmas készülékek: Siemens: m50, mt50 — PG170013

Irányítsd Shizukát a harcban, míg eggyé nem válsz az állati szellemmel! Alkalmas készülékek: Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, ngage, Sharp: gx10, gx10i, Siemens: s55, sl55, s56, s57, sl56, Motorola: t720, t720i, t721, t722i, i95cl, v300, v400, v500, v525, v600 — PG170014

Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket! Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i, 3650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, Motorola: c370, c450, c550, e380, t720, t720i, t721, t722i Siemens: c55, 2128, c56, cl56, 3118, m46, m50, mt50, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sL55, sl56, sl45, Sharp: gx10, gx10i — PG170015

Dühös feleséged kihajigálja cuccaidat a házból! Alkalmas készülékek: Nokia: 3410, Siemens: c55, m50, mt50 — PG170010

LOGÓK - sms - 1795

PG68588 PG68589 PG68600

PG68649 PG68684 PG68685 PG68996 PG69892 PG69973 PG70873

PG72208 PG72332 PG72333 PG72337 PG72362 PG72396 PG72397

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG102794 PG102795 PG102799 PG102802 PG102806 PG102828 PG102829

PG102831 PG102832 PG102833 PG102834 PG102835 PG102837 PG102839

PG102844 PG102849 PG102850 PG102854 PG102859 PG102863 PG102864

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Ákos - Az utolsó hangos dal	PG92973
Ámokfutók - Soha véget nem ér	PG92963
Angel City ft. Lara McAllen - Love Me Right	PG92965
Atl - Callin' All Girls	PG93031
Atomic Kitten - If You Come to Me	PG92947
B.Rhymes ft.Mariah - I Know What You Want	PG92991
Baby Bash - Suga, Suga	PG93029
Balkan Fanatic - Csináld, csináld, jól csináld	PG92964
Beastie Boys - Ch-Check It Out	PG92952
Beyoncé - Naughty Girl	PG93040
Blue - Breathe Easy	PG93030
Blue - Guilty	PG92986
Blue - You Make Me Wanna	PG92987
Busted - Air Hostess	PG93032
Busted - Crashed the Wedding	PG92948
Busted - You Said No	PG93020
Christina Aguilera - The Voice Within	PG93021
Christina Milian - Dip It Low	PG92981
Club 54 - Még egyszer	PG92971
Crystal - Itt megtalálsz	PG92943
Darkness - Love Is Only a Feeling	PG93033
Dido - Life for Rent	PG92992
Dj Casper - Cha-Cha Slide	PG93034
DJ Tom Craft - Loneliness	PG93018
Enrique Iglesias - Not In Love	PG92955
Faithless - Mass Destruccion	PG92980
Fya - Must Be Love	PG93035
Gareth Gates - Sunshine	PG93022
Girls Aloud - Jump	PG92949
Godsmack - Running Blind	PG92974
Heaven Street Seven - Csízbörger	PG92946
Janet Jackson - Just a Little While	PG93036
Juvenile ft. Soulja Slim - Slow Motion	PG92977
Kelis - Milkshake	PG93023
Kelis - Trick Me	PG92979
Lemar - Dance With You	PG93038
Limp Bizkit - Eat You Alive	PG93024
Linkin Park - Lying from You	PG92951
LMC vs. U2 - Take Me to the Clouds Above	PG92956
Lumidee ft. Busta Rhymes - Never Leave You	PG93025
Madonna - Love Profusion	PG92999
Nelly Furtado - Powerless	PG93039

Találj társat SMS-ben!

SMS társ

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!

Az SMS díja csak 76 Ft+áfa

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Normál csengést, logót, képüzit, vezetékes telefonról is rendelhetsz. Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

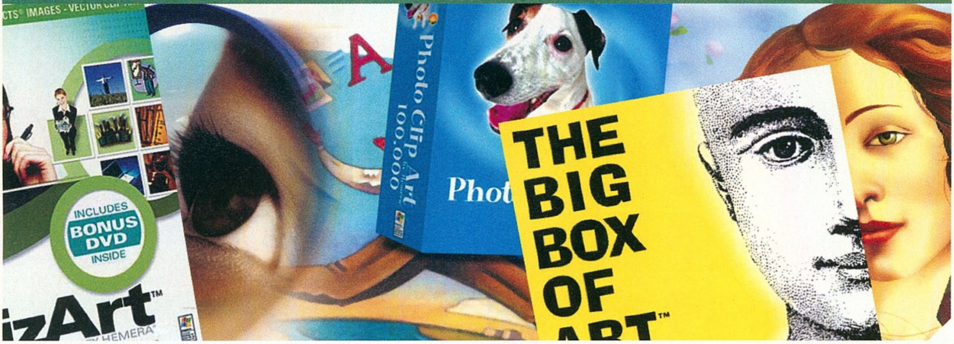
TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK sms - 06-90-629-999

50 Cent - P.I.M.P.	PG190529
AC/DC - Gone Shootin'	PG190463
AC/DC - Hells Bells	PG190464
AC/DC - Highway to Hell	PG190465
Anastacia - Left Outside Alone	PG190547
Atomic Kitten - Ladies' Night	PG190552
Baby Bash - Suga Suga	PG190549
Bellini - Tutti Frutti	PG190550
Beyoncé - Baby Boy	PG190530
Britney Spears - Toxic	PG190545
Byrds (Teenager-Party)	PG190515
Carl Perkins - Houndog	PG190504
Despina Vandi - Opa Opa	PG190548
Enrique Iglesias - Not In Love	PG190544
Kevin Lyttle - Turn Me On	PG190546
L.Armstrong - Wonderful World	PG190516
Lynyrd Skynyrds - What's Your Name	PG190497
Milk & Sugar - Let The Sunshine In	PG190541
Motörhead - Bomber	PG190493
Motörhead - Iron Horse	PG190499
Motörhead - Killed by Death	PG190500
Motörhead - We Are the Road Crew	PG190494
Mungo Jerry	PG190505
Phat & Small - Sun Comes Out	PG190551
Pulp Fiction	PG190498
Rainbow - Long Live Rock	PG190501
Rainbow - Man on the Silver Mountain	PG190502
Rainbow - Since You Been Gone	PG190492
Rainbow - Starstruck	PG190503
Rock Power - Jerry Lee Lewis	PG190490
Rock Power - Little Richard	PG190491
Rolling Stones - Let it Bleed	PG190488
Rolling Stones - Not Fade Away	PG190489
Romeo & Juliette - Les Rois Du Mond	PG190542
Scooter - Maria	PG190532
Shovelhead - Anxiety	PG190506
Slade - Everyday	PG190507
Slade - Far Far Away	PG190508
Slade - Look Wot	PG190509
Slade - Mama Weer	PG190510
Slade - My Friend Stan	PG190511
Slade - Radio Wall of Sound	PG190512
Slade - Skweeze	PG190513
Tankcsapda - Nem ver át	PG190514
Tankcsapda - Vigyetek haza	PG190487

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. - HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. - TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i -A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms - JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET szolgáltatással rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 - További info: www.textboy.hu

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából



Végleges FireFox ősszel

A Mozilla Foundation nyilvánosságra hozta népszerű böngészője, a Mozilla Firefox végleges kiadási dátumát. Eszerint az 1.0 verzió szeptember 14-én jelenik meg Windowsra és Linuxra egyaránt. Mint ismeretes, a Mozilla Projekt keretében nevelkedett böngésző az Internet Explorer elsőszámú vetélytársa a piacon, amit elsősorban egyszerű, mégis tartalmas felületének, illetve a már eddig is bizonyított Mozilla motornak köszönhet. Számos olyan szolgáltatást nyújt, amiről az Internet Explorert használók a Windows Service Pack 2 megjelenéséig csak álmodhatnak; ennek köszönhetően a mostani vírusinvázió idején jelentősen megugrott a Firefoxot alternatív böngészőként használók száma.

Firefox the browser, reloaded.

Az Explorer babérjaira tör

Újabb csúszás a Windows XP második javítócsomagjánál

Korábbi számainkban hírt adtunk a Windows XP legújabb javítócsomagjának csúszásáról, azonban sajnos ezt ismét meg kell tennünk. Noha a második bétaverzió már elérhető a redmondi szoftveróriás weboldaláról, a teljes verzió kiadását csak augusztusra tervezik. A közleménnyel együtt azt is hírül adták, hogy valószínűleg a Windows Longhorn munkálatai is lelassulnak, mivel az SP2 fejlesztése elvonja a szakembergárdát a Longhorn-projekttől.

Az Opera is megújult

Az Opera sem szeretne kimaradni a nagy böngészők harcából, ezért megjelentette a browser 7.52 verzióját. Az elsősorban a gyorsaságáért kedvelt Opera felújított e-mail klienssel is rendelkezik, mely a legismertebb protokollokon kívül beépített spamszűrővel is bír. Ezenkívül kiemelhetjük a szintén integrált IRC klienst, Google keresőt, illetve popupblokkolót. Érdemes átolvasni a szolgáltatáslistáját, mivel talán az egyik legfunkciógazdagabb böngésző a piacon. Természetesen, a Firefoxhoz hasonlóan remek Internet Explorer alternatíva. További előnye mindkettőnek, hogy képesek Windowstól eltérő platformon is futni.

Dialerek ellen

Az utóbbi hónapokban a számítógépvírusok mellett egy újabb kártevőtípussal is sokan találkozhattak: a dialer programokkal. A korábban elsősorban XXX, azaz „felnőtt" oldalakon előforduló programok ma már nem olyan válogatósak, mint korábban. Immár ártalmatlan(abb) tartalmakat kínáló weboldalakról is belopózhatnak a látogatók Windowsos gépeire. A dialer programok működése azon alapszik, hogy elindításuk után megszakítják az addig működő internetkapcsolatot, és újabb, műholdas, nemzetközi hívásos, vagy egyéb emelt díjas számot tárcsázva építenek fel egy újat. Az eredmény – mint az a Matáv és a Netért közös sajtótájékoztatóján elhangzott – vaskos, 40-180 ezer forint közötti, vagy alkalmasint efeletti telefonszámla. Kiket érint a fenyegetettség? Elsősorban azokat, akik analóg, vagy ISDN vonalon, percdíjas elszámolással interneteznek. Emellett persze azok is áldozatul eshetnek, akiknek gépéhez belső vagy külső modemet is telepítettek. Mind a Matáv, mind az internetfelhasználókat képviselő Netért egyesület létrehozott egy-egy olyan információs oldalt, ahol kezdők is megtudhatják, hogyan előzhetik meg a dialerek miatt égbeszökő telefonszámlákat: netert.hu/vedekezz

A másik böngésző alternatíva

Rusty & D.N.G.

Verziószám-figyelő

MyIE2 v0.9.13 Lite
http://www.savagenews.com/files/m2zip0913.zip
WinDVD Platinum 6.0 B06.056
http://www.intervideo.com/jsp/WinDVDPlatinum_Profile.jsp
The Bat- 2.12
http://www.ritlabs.com/download/the_bat/the_bat2.12.00.exehttp://www.ritlabs.com/download/files2/the_bat/beta/tb203b33.rar
Mozilla 1.8 Alpha2
http://www.mozilla.org/releases/mozilla1.8a2
Avant Browser 9.02 b033
http://www.qwerks.com/download/5337/absetup.exe
GAIM 0.80
http://gaim.sourceforge.net/downloads.php
BSPlayer 1.00 Final
http://www.bsplayer.org/index.php?p=download
Style XP 2.11
http://www.tgtsoft.com/download.php
Jet-Audio 6.0.5
http://eng.iaudio.com/jetaudio/JAD6_BASIC.exe
PHP Nuke 7.3
http://www.phpnuke.org/
WinGate 6.0.0.975 RC2
http://www334.pair.com/qbiknz/downloads/WinGate6.0.0.975-USE.EXE
Google Toolbar 2.0.112
http://toolbar.google.com/
KaZaA P2P 2.6.4
http://download.kazaa.com/kmd.exe
BitTornado 0.3.7
http://bittornado.com/
CloneCD v4.3.3.1
http://www.slysoft.com/download/SetupCloneCD.exe
Yahoo- Messenger 6.0.0.1710
http://download.yahoo.com/dl/installs/ymsgr/ymsgr_1710.exe
mIRC 6.16
ftp://ftp.freenet.de/pub/mirc.com/mirc616.exe
ZoneAlarm Pro 5.0.590.043
http://www.zonelabs.com/

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Temp + elveszett GB-ok

Hi!
Segítségeteket szeretném kérni!
Az első gondom az, hogy van a Windows mappán belül egy Temp mappa. Nos, ennek a tartalma nekem 2,5 GB! Mi van ebben? Ki lehet törölni? A másik meg az, hogy a C: meghajtómon Scan Disk futtatása előtt 5,25 GB szabad területem volt. Végigment a Scandisc, pár hibát talált, és kijavította, és utána már csak 2,12 GB szabad helyem van!!! Hová tűntek a gigáim???
Kösz előre is a segítséget, titeket olvaslak (még mindig, 2000/9-es szám óta)!!!
Király a lap! Ja, meg a Chaser is állat!
-Hy-
(Renato14)

Kedves Renato14!
Ebbe a Temp mappába szemetel maga a Windows, és a windowsos programok többsége, többek között a különféle telepítő programok. Ezen azt kell érteni, hogy itt készítik az átmeneti állományaikat. Ha ezekre már nincs szükség, a rendszer automatikusan törli őket. Legalábbis ennek kellene történnie. A gond az, hogy a rendszer olykor elfeledkezik erről a feladatáról, vagy eleve olyan trehány módon írják meg a telepítő programokat, hogy nem takarítanak maguk után.

Összefoglalva a Windows\temp könyvtár tartalma nyugodtan törölhető, ha nem futnak azok a programok, amelyek létrehozták az ott levő fájlokat. Gyakran alkalmazott trükk, hogy a TEMP vagy TMP környezeti változón keresztül arra utasítjuk a Windowst, hogy máshová szemeteljen. Win9x alatt ezt általában a CONFIG.SYS fájlban elhelyezett "SET TEMP=C:\TEMP" sorral érhetjük el, 2K, és XP alatt pedig a Vezérlőpult Rendszer appletjén keresztül módosíthatjuk az alapbeállításokat. Ha a fenti módosítást elvégeztük, csupán azt kell megoldani, hogy a rendszer legalább naponta kitakarítsa ezt a könyvtárat, például egy "del c:\temp*.*" vagy hasonló parancs végrehajtásával.

A hibák kijavításakor a ScanDisk alaphelyzetben fájlba menti a szerinte még használható adatokat hordozó kijavított lemezterületek tartalmát. Ezt az adott merevlemez partíció gyökérkönyvtárában felszaporodó, általában .chk kiterjesztésű fájlokból magad is láthatod. Kevés kivételtől eltekintve általában ezek is törölhetők. (Kivétel lenne, ha létfontosságú adatokat őriznél a gépeden, és fel lennél készítve ezek visszaállítására a .chk fájlokból.)

Ingyenes webtárhely

Kedves PC Guru szerkesztőség!
Nem tudnátok egy pár olyan honlapcímet ajánlani, ahol ingyen webtárhelyet lehet létrehozni? Nagyon fontos lenne.
Borzas

Kedves Borzas!
Nem ártana tudni, hogy a képeidet akarod közzétenni, programjaidat akarod terjeszteni, vagy egyszerűen csak egy átmeneti tárhelyet szeretnél a munkádhoz, esetleg a vállalkozásodnak szeretnél megjelenést biztosítani a világhálón. A www.tar.hu címet mindenképp ajánljuk figyelmedbe, de a hazai internet-szolgáltatók között sok olyan akad, akik ha nem is ingyenes, de meglehetősen olcsó tárhely-szolgáltatást kínálnak. Az ingyenes megoldásoknak gyengéje ugyanis a bizonytalanság. Nem tudni meddig élnek, és a nehezen feltöltött anyagaid bármikor figyelmeztetés nélkül eltűnhetnek. Ha további részleteket is elárulsz, biztosan tudunk javasolni néhány, az igényeidnek megfelelő megoldást.

Explorer

Sziasztok!
Király az újság, jobb, mint volt.:) Van 1 nagy problémám: mikor elindítom a Windows-t, kidob 1 szöveget: Explorer – a program szabálytalan műveletet hajtott végre. Rákattintok a bezárásra, a desktop üres marad, se a tálca, se ikonok, csak a háttérkép. Köszi!
Árpád

Kedves Árpád!
Ilyen tünetekkel mi is találkoztunk már néhányszor. A megoldás nálunk a következő volt:
1. Alapos vírusellenőrzésnek vetettük alá csökkentett (Safe) üzemmódban indítva a gépeinket, és eltakarítottuk a talált kártevőket.
2. Letöltöttük, és feltelepítettük a legújabb Windows biztonsági frissítéseket. (Letöltések: www.microsoft.com, és www.netakademia.hu, mindkét helyen némi kereséssel megtalálhatók!)
3. Egy kémprogram-keresővel (AdAware vagy SpyBot) is ellenőriztettük a gépeket. Volt, ahol 400-nál több kártevőt azonosított és karanténezett a program! Persze csak azután, hogy a www.honositomuhely.hu-rol is letölthető (magyarul is beszélő!) AdAware-hez utántöltöttük az aktuális napi frissítést.
4. Személyes tűzfal programokat is beállítottunk (pl. ZoneAlarm).

Java for OOo

Hi!
Az OOo Win alatti telepítéskor keresgéli nálam a Java környezetet, mert egy csomó funkciója ahhoz kötődik. Naná, hogy nem jó neki a M$ Java VM, (amiben mellesleg nincs is EXE). Az OOo-nak nyilván egy önállóan is futóképes Java kell(ene). Mi lenne a legoptimálisabb megoldás azon túl, hogy telepítsek Mozillát is, mert ez nem mindig „kifizetődő"? Fellelhető valahol önállóan létező, az OOo-nak is megfelelő Java programcsomag?

Kedves Olvasó!
Az első észrevételem, hogy az általunk eddig megismert OOo csomagok mindegyike tartalmazott Java Runtime modult, illetve felismerte, ha már volt telepített Sun Java a gépeinken. Ha nem lenne, a keresendő fájl letöltési címe: java.sun.com/products/jdk/1.2/jre/download-windows.html Itt a j2re-14-windows-i586-p.exe jelenleg a legfrissebb kiadás. Mérete 15 MB. Csak el kell indítani, és végigkattintgatni a telepítési procedúrát. Ha a telepítő csomag parancssori paraméterézese is érdekelne, akkor kukkants be ide:
www.appdeploy.com/packages/detail.asp?id=38
Bár mi is melegen ajánljuk a Mozillát IE helyett, mint sokkal biztonságosabb, és barátságosabb böngésző, de csak a Java miatt nem kell átállnod rá. A fenti módszerrel is hozzájuthatsz teljes értékű Java Runtime modulhoz.

D.N.G.

Homok a gépezetben

hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Nemkívánatos GPS-es Coke, csillagporszita, modern léghajó

"Egy méretes LAN-party keretében az nVidia ma bemutatta következő generációs grafikus chipjét, az NV6800-at."

Ez az egység drámai előrelépést jelent a valós idejű rendering technológiában: amellett, hogy 222 millió tranzisztort és 1,5 mérföldnyi vezetéket tartalmaz, 500 milliárd lebegőpontos műveletre képes másodpercenként.

Az eszköz által renderelt képek vizuális minőség terén nagyjából megfelelnek a Toy Storyban látottaknak, beleértve a valósághű árnyékokat és fényeket is. Ez a technológia rendkívül fontos számunkra, hiszen újabb lépéssel hozza közelebb a virtuális valóságot az otthoni PC-hez.

Az architektúra képes a Moore törvény által megjósolt ütemben továbbfejlődni, és a következő évtized során már olyan nagypontosságú renderelésre is alkalmassá válik, amelynek végeredménye lényegében megkülönböztethetetlen lesz a valódi prototípustól.

Daryl Plummer
Alelnök, Gartner

Coca-Cola+GPS+mobil Nemkívánatos kombó?

Alighogy rovatunkban hírt adtunk a Coca-Cola speciális, GPS-szel és mobiltelefonnal felszerelt dobozos üdítőitalairól (ld. PC Guru 08/04), újabb, nem várt fejleménynek lehettünk tanúi: az amerikai hadsereg külön parancsban tiltotta meg katonái számára, hogy a kérdéses terméket akár csak létesítményeik közelébe is vigyék! Az ok: a „szerencsés" nyertes (és közvetve a környezete) nemcsak a Coca-Cola keresőcsapata, hanem a kevésbé jó szándékú (de a szükséges technológiai háttérrel hasonlóképp rendelkező) terroristák számára is ideális célpont! Valóban: mi is lehetne megalázóbb az amerikai hadsereg számára, mint hogy ha éppen az általuk működtetett rendszer, és a tengerentúli életérzést megtestesítő Coca-Cola segítségével mérnének rájuk csapást...

Star Trek otthon 1 millióért Kirk kapitány hálószobatitkai

A Star Trek inspirálta fejlesztésekre mindig is különleges figyelmet fordítottunk ezeken a lapokon (olyannyira, hogy néhány éve ilyesfajta fókuszú különszámmal is jelentkeztünk). Ennélfogva egy percig sem lehetett kérdéses, hogy a világ legnagyobb online aukciósházán keresztül potom egymillió dollárért eladásra kínált „Star Trek otthonnak" is helye van itt. Ez a különleges lakás ugyanis mindent tartalmaz, mi szem-szájnak ingere (legalábbis egy trekkie szempontjából): LCAR és Ops egységeket, hanggal aktiválható világítást (számos futurisztikus fényeffektussal), és – ami a legjobb! – az eredetihez megtévesztésig hasonlító transzportereket, amelyekhez természetesen külön vezérlőkonzol is tartozik. Érdekesség, hogy ez utóbbit „teljesen működőképesként" hirdetik – persze lehet, hogy csak én vagyok kishitű, és az eladó tényleg birtokában van eme 23. századi diszruptív technológiának...

Aerogel A csillagporszita

Bármily hihetetlennek tűnik is, a mellékelt képen nem a rovatunk hasábjain már tárgyalt „átlátszó alumínium"

A "bűvös" kocka

kék fénnyel megvilágított hasábja, de még csak nem is speciális hologram látható. Peter Csou, a NASA kaliforniai JPL (Jet Propulsion Laboratory) részlegének tudósa olyan, ún. „Aerogel kockát" tart a kezében, amely porózus, spongyaszerű, különlegesen finom anyagának köszönhetően csak a rendelkezésére álló tér 0,2 százalékát tölti ki, a többi szó szerint üres marad. Egyfajta futurisztikus szitával van tehát dolgunk, amit – mintegy az analógia jogosságát alátámasztandó – ráadásul többé-kevésbé úgy is használnak, mint az eredetit. Vagyis szűrnek vele – igaz nem vizet, hanem csillagport, az Aerogel ugyanis elsősorban a világűrt nagy sebességgel átszelő részecskék befogására használatos.

A NASA honlapján található fotó különösen jól szemlélteti az egyedülálló matéria tulajdonságait. Az elsőn ráadásul mindjárt működés közben, a fotó tudniillik azt örökíti meg, ahogy egy kísérlet keretében egy speciális „légágyúból" nagysebességű részecskéket lőnek az Aerogelbe, s az befogja azokat. Az első látásra bizony igencsak légiesnek tűnő anyag nem mindennapi teherbírását rendelkezik: a mindössze 2 grammos Aerogel hasáb könnyedén elbírja a kb. 2,5 kilogrammos tégla súlyát. Végezetül az Aerogel szigetelőnek sem utolsó: már egyetlen vékony réteg tökéletes hővédelmet biztosít, megakadályozva, hogy a nyílt lángtól alig néhány milliméterre lévő gyufák lángra lobbanjanak.

Kínai tiltólistán a Hearts of Iron Vasszívű bürokraták

Néhány hónapja már részletesen beszámoltunk a kínai kormány intézkedéseiről, amelyek leplezetlenül az ott éppen formálódó internetes „árnyéktársadalom" megregulázását célozzák. Most egy kisebb horderejű, de nem kevésbé érdekes ügy keretében ugyanazon apparátus egy külföldi komputerjáték betiltását határozta el. A kárvallott ezúttal az a svéd Paradox Entertainment volt, amelynek tiltólistára helyezett Hearts of Iron

A US Army illetékesei nem mulattak ilyen jól...

című játékát tavaly épp szerénységem méltatta az újság hasábjain. Az intézkedés oka rendkívül prózai: a II. világháborút, valamint az azt megelőző és követő eseményeket feldolgozó stratégiai szimuláció olyan történelmi tényeket tartalmaz pl. a japán invázióval, Tibet lerohanásával, vagy a maoista érával kapcsolatban, amelyek szöges ellentétben állnak a hivatalos – ám finoman szólva is kevéssé hiteles – kínai történelemszemlélettel.

Észak-Korea és a cyberkor
Egy lépést előre, kettőt hátra

Mind szellemében, mind a földrajzi közelség folytán ide kívánkozik az észak-koreai kormány rendelkezése is, amelynek keretében az országban azonnali hatállyal betiltották az alig másfél évvel ezelőtt engedélyezett mobiltelefonokat. Mentességet ez alól kizárólag a katasztrofális élelmiszerhelyzet miatt igencsak felértékelődött sürgősségi elosztószervezetek tagjai élveznek. Érdekes kontrasztként a szomszédos Dél-Korea a múlt hónapban ünnepelte a harminchatmilliomodik (!) mobil-előfizetőjét... Az intézkedés amúgy különösen érdekes annak fényében, hogy az észak-koreai rezsim úgymond a nyitás jegyében épp a napokban indította el első hivatalos weboldalát (igaz, jól láthatóan többszörös szűrésen keresztülment tartalommal). De legalább végre autentikus forrásból olvashatunk lelkesítő történeteket Kim Ir Szenről, és utódjáról Kim Dzsong Ilről, aki, mint hírlik, a világháló létezéséről sem tudó, sőt, mindenfajta külső információforrásnak híján lévő helyi lakossággal ellentétben krónikus internetfüggő...

Semmi mobilozás

AeroSphere SA-60
Vissza a gyökerekhez?

A léghajó alapkoncepciója vajmi keveset változott 1783 óta, amikor a francia Montgolfier fivérek végrehajtották első sikeres kísérletüket. Ellenben az építésükhöz felhasznált technológiák drámai változásokon mentek keresztül, amelyet jól szemléltet az amerikai NAVAIR által kifejlesztett AeroSphere SA-60 is, amelyhez olyan anyagokat használtak fel, mint a Spectra 1000. Ez a különlegesen erős polietilénszál korábban elsősorban golyóálló mellényekben és sisakokban volt használatos, sőt, egyes harcjárművek hagyományos páncélzatának erősítésére is alkalmazták. Nem kevésbé figyelemreméltóak az SA-60 további karakterisztikái sem: tépőzáras (!), gyorsan újrakonfigurálható plug&play modulok (a hasznos kapacitás egyszerű növelése-csökkentése végett), szénszálas és könnyűfém architektúra, választhatóan dízel-hibrid (elektromos) és/vagy gázbenzin-alapú hajtóművek, csúcstechnológiájú avionika. Az SA-60 legkülönlegesebb tulajdonsága mégis a vezérlőfülke pozíciója, ami nem a léghajó külső részén, ahhoz kapcsolva, hanem annak belsejében helyezkedik el. A gondola elhagyása egyúttal arra is lehetőséget nyújt, hogy a különös jármű akár földön, akár vízen landoljon – vagyis az SA-60 az első kételtű léghajó!

Ez nem a Globe Party sátor a szigeten

A burkolat extra erősségének köszönhetően a személyzet sincs helyhez kötve – a vezérlőfülke elhagyását követően nyugodtan sétálgathatnak a léghajó belsejében, annak ugyanis csak egészen kis részét tölti ki a repüléshez szükséges hélium (az is hermetikusan elzárva az ún. Mylar-zsákban), a maradék egyszerűen csak levegő. A darabonként kb. ötmillió dollárba kerülő SA-60 a sikeres teszteket és bemutató repüléseket követően az amerikai hadsereg döntéshozóinak figyelmét is felkeltette, akik máris több száz példány beszerzéséről tárgyalnak a gyártóval. Az, hogy végül aláírás is kerül a szerződésre, annál is inkább biztosnak tűnik, mivel a NAVAIR üdvöskéje időközben a léghajók hivatalos magassági világrekordját is megdöntötte, közel 7 kilométerre emelkedve a kék egekbe.

Joshua

Olla olvasók! Úgy érzem, megZAKkanok mindjárt, beköszöntött a kánikula (- Üdv!), kornyadozunk a hőségben, a napszemüvegek lassan ráolvadnak az emberek arcára – igaz, vannak előnyös oldalai is a dolognak: mint az köztudott, a lányok ruhahossza fordítottan arányos a levegő hőmérsékletével (hölgy olvasóinkat most nem tudom vigasztalni semmivel). Rajtatok azonban szerencsére nem fogott ki a hőség, írtatok leveleket bőséggel (és ezúttal sem szabadultok meg Izé... rovatunktól, állandó levelezőnk, Desolate One ismét elborult aggyal írt levelet nekünk).

Levél v1.0

Hello Levrov Vezér! (Remélem még Zak.) **(Ohh...)**
Lenne néhány kérdésem/közlendőm/stb.
PC Guru dicsőítés 1.0: (ez nem maradhat ki) Jó az újság, a magyar számítástechnikai lapok között kiemelkedő, és a teljes játékokkal is meg vagyok elégedve. A cikkek szerintem naggggyon jók (a konkurenciához viszonyítva meg főleg). Egyedüli problémám a Discovery filmekkel van, ezek szerintem nem jók, de ez nem akkora baj (nem a filmekkel van a baj, hanem engem nem érdekel).
Kérdés 1.0: Végleg megmarad Zak a levrovosnak? Mert szerintem sokkal jobb, mint elődei (a vérmókusos fickónál mindenképp), és fel is kavarja a levrovok régóta álló vizét. Bár még van hova fejlődnie, azért már egész jó.
Kérdés v2.0: Mi lesz a poszterekkel? Néhány ember már felvetette levrovon belül is, és elég sok ember hiányolja a szép színes falra ragasztható képeket. Remélem sikerül ismét visszahozni az újságba őket, nekem nagyon tetszettek.
Kérdés v3.0: Hogy tetszik a kép, amit küldtem? Nem is tudtam a PC Gurusok ilyen ambícióiról :) (a képet én csináltam, az újságban leközölni szerintem nem igazán kéne **(dehonnem)**, esetleg akkor, ha az érintett is beleegyezik.).

Elköszönés v1.0:
Ennyi lenne (elég hosszú lett), a levrovba berakni merénylet lenne az újság és „az értékes és finom levrov-területek" ellen. Deino
Ui.: A helyesírásért elnézést kérek mindenkitől, leginkább attól, aki esetleg javítja. **(Ugyan, ugyan... – korrektor néni)**

Válasz 1.0: Ha még sok ilyen levelet küldtök, egyre nagyobb rá az esély.
Válasz v2.0: Vissza-visszatérő téma nemcsak a levrovban, de a szerkesztőségi megbeszéléseken is, bár egyelőre tudtommal más tervek vannak előtérben.
Válasz v3.0: Komolyan mondom, osztatlan sikert aratott, olyannyira, hogy be is tesszük az oldalra.
Pápá v1.0: A merénylet sikerült, bekerültél...

Bekerülök a levrovba?

Hello mindenki! Ha valaki ír a levrovnak, és nem írja oda az üzenete végére, hogy „lécci tegyél be" akkor nincsen berakva? :) Mikor ráértek, ti mivel szoktatok játszani?
Totyipapa

Ilyen szabályt nem lehet felállítani, a gyakorlat mindössze annyi, hogy aki kifejezetten kéri, hogy ne rakjuk be, az nem kerül bele, a többiek egyenlő esélyekkel indulnak (az előző levél meg az a bizonyos szabályt erősítő kivétel).

Izé...

A valóságot azonban az a téridőbeli foton útwonal jelenti, ami a szememet összeköti mondjuk a sarkcsillaggal. Nem létezik időbeli mozgás, amelynek során létrejön a csillagtól a szememig húzódó útwonal, ezt csupán a mi látásmódunkkal érzékeljük ilyen formában. A másik, ezzel egyenértékű nézőpont szerint ez az útwonal egy örökké létező alakzat, amely körül a wilágegyetem változik, és a wilágegyetem ezen változásai közepette az egyik esemény éppen az, amikor a szemem, illetwe a sarkcsillag wéletlenül éppen ennek az örökké létező útwonalnak a két wégpontján helyezkedik
Desolate One

Igazad lehet, ám amikor egy füstö5 koc5mában, ellen5ége5 alakokkal körülvéve, egy két méter hú5z centi5 betonagyú izomember rajtad kéri 5zámon elc5ábított barátnője elmaradt men5truáció5 vérzé5ét, és nyomatékul 46-o5 lábát íve5 röppálya mentén, kifejezetten nagy 5ebe55éggel arcod 5íkjához érinti, azt feltehetően te i5 roppantul való5ágo5nak fogod érzékelni.

Totalcar melléklet

Egyébként a World Racing 2-ben azért van Bugatti, mert a Volkswagen megvásárolta a céget, Lamborghini pedig azért, mert ugye Volkswagené az Audi, az Audi pedig megvette a Lamborghinit.

Most két, számomra tökéletesen új információt hallottam, ezért mindenképp helyet szorítottam neked... viszont a nevedet jól elhagytam, bocsi.

A kis szemfüles

Kinyitottam az új PC Gurut és az első oldalon (a színfalak mögött) láttam az újság címlapjának első sorát: „teljes játék a CD-n: Chaser +1CD" (a plussz egy CD zöld keretben van). Megnézem a címlapot, nincs ott a zöldkeretes írás és plussz egy CD sincs az újságban. Ez most mi?
Fejes

Mielőtt válaszolnék: a plusz szót csak a pezsgőtabletta esetében kell plussssznak írni. Szóval a színfalak mögötti oldalon még a címlap munkaverziója szerepelt, de félrevezetőnek éreztük a „plusz egy CD" feliratot (mint látható: jogosan), ezért maradt le a végleges címlapról. De végeredményben a plusz CD igenis benne van, hiszen a Chaser kétlemezes játék.

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Kötözködsz, te rusnya csávó / Nem vagyok Fekete Pákó.
Az én nevem Perzsa herceg / UbiSoft majd ezzel henceg.
Szerepelek mindkét részben / Kardot tartok mindkét kézben
Farah csajom vár majd otthon / Lesz ott aztán, rontom-bontom."
- Váradi

"Nincs esélye a szarvasnak, / Köszönet a kardvasnak."
- Tücsök

"Na öreg ettől a reggeli tornától még te is kidőlsz! Kaszálás vizszintesen 1.2..!" - B!ade

A győzteseknek gratulálunk, nyereményük egy-egy magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Milícia

Wádzáp, GURU??? Csövi, itt a hűséges (vagy hülyeséges, nézőpont kérdése...) olvasótok!!! Má rég írtam, ezért gondoltam, hogy írok egy levelet! Előre szögezzük le: légyszi, tegyetek be a levrovba! Na, azt kérdezném: mikor lesz HL2? És még valami: honnan lehet atombunkert rendelni? Csak azért, mert a gólyatáboros behívómban írták, hogy lehet vinni!
Na csőváz, Morpheus

Szia, kedves „utóbbi" olvasónk. Előre szögezzük le: betettelek! Nyugi, a HL2-ig már feltehetőleg nem kell sokat aludni. Atombunkert a www.militaryshop.army címről próbálj rendelni, ott lesz valahol a rövid ujjú vegyvédelmi pólók és a közelkeleti szőnyegbombázás címszavak között.

A fekete lyuk

Kedves PC Guru team! A most megjelent újság 12. oldalán, a Runaway 2 cikkben egy nagy fekete folt van nyomtatva a szövegbe. Különben az újság nagyon tetszik.
Soós Gábor

Ez a kiadványszerkesztő program egyik örök rejtélye marad, mivel a nyomdai előkészítésre elvitt anyagban még nem szerepel a folt. Remélem csak te vetted észre, ugye nem is annyira feltűnő baki (hehe)?

Tippmix

Hi PC Guru! Na, ha senki se mondja, hogy mi lehet a leendő RPG/RTS játék, akkor én mondok egy tippet. Warcraft 3 (pedig soha nem játszottam vele :)). A Spellforce ismertetőjében említettétek, ha esetleg valaki nem tudná.
Sas Alexander
Ui.: Üzenem Sasának, hogy néha engem is Sasáznak. :)

Nem, nem nyert. Aki az újság kézhezvételekor azonnal a következő teljes játék oldalára lapozott, és most kaján mosollyal az arcán, annak tudatában dől hátra elégedetten, hogy ő már tudja, és a Wizardry 8-ról van szó... nos az is téved. Az sem lesz gyenge, bízunk benne, hogy azzal is örömet okozunk nektek, de JuliuS valami másra gondolt. Elárulni viszont még nekem sem volt hajlandó, de ígéretet kaptam arra, hogy mielőtt leadom az e havi levrovot, megmondja nekem (én meg nektek).

Harry vagy nem Harry...

Hello, bello! Nah azzal kezdem Zak király hagyjátok öt a levrovba! Különben olyat mondok, amitől megijedtek! (A medve visszamegy a PC Guruhoz :D) Nah, most sok mindent mondok. **(Ha továbbra is hasonlóakat tervezel mondani, nyugodtan megkímélhetsz tőle minket...)** A teljes játék: Chaser nagyon jó. A DVD tartalma viszont szerintem most nem volt valami fényes. Semmi különöset nem találtam, igaz megvettem egy másik PC-s újságot (ahol most medve van) és semmi jó nem volt benne! A PC Guru akkor is a legjobb, ha nem túl jó, de ami nem túl jó az is nagyon jó! (érthető vagyok?) **(Nem mondhatnám.)** Nah, kerestem képaláírási nagy hülyeségeket, és egyet találtam is: Hányszor mondjam, hogy a nevem nem Harry?!, hát kérem az a csávó nem is hasonlít HP-ra! **(Hát nem tudom... fiatal kölyök, utazik a vonaton... Mondd csak, olvastál te Harry Pottert?)** A full game-hez egy CD keyt adtatok! A PC olvasói közül egyszerre egy játszhat hálózatban! Most azt kéne mondanom, hogy átadom a helyet a többi írónak! [...]
Written by Andreas

Ennek ellenére kb. most tartottunk a levél felénél, de ha már ilyen ügyesen elköszöntél...

Sebaj Tóbiás... ja nem

Szia Guru! Mostanában sokat írok... és végre kapok választ is! Nos, azt szeretném kérdezni, hogy lehetne-e teljes játék a Neverhood? Megmondom miért: nem volt oly nagy sikere, így nem túl nagy gond beszerezni az engedélyt vagy mit... Isteni logikai feladatok és gondolkodó feladatok **(Milyenek azok a gondolkodó feladatok?)**! Magával ragadó gyurma környezet! Idióta, de nagyon érdekes és izgalmas (a legérdekesebb hogy a Biblia alapján játszódik!) történet! Rengeteg poén! Szuper animációk! Roppantul aranyos zenék! Szerintem sokan örülnének neki, akik meg nem ismerik, most megismerhetik a határtalan fantázia és a hit + gagyiság erejét.
Hamster

Ha emlékeim nem csalnak, a Neverhood jogai a Microsoftnál vannak, ami, hát hogy is mondjam csak... kissé megnehezíti a dolgot. De lesznek jó játékaink, ne izgulj!

Közös lónak...

JuliuS és Zak vezethetné közösen a levrovot. |{redencet, meg Grillót nagyon sajnálom, hogy elmentek, jó fejek voltak, viszont az új arcok is azok.
—sotz—

Érdekes elgondolás, de nem hiszem, hogy összehozható lenne. Viszont hogy teljesítsem a kívánságodat – még ha csak egy pillanatra is – most átadom JuliuSnak a billentyűzetet, hogy leírhassa annak a bizonyos teljes játéknak a címét.

Üdv mindenkinek! Úgy látom, a többség elégedett Zakkal, ezért az eddigi alkalomszerű esetek után ezennel meg is bízom a levrov hosszútávú pátyolgatásának feladatával. Ugyanakkor szeretném bejelenteni, hogy a PC Guru és az én útjaim valamelyest különválnak, így szerkesztőként a továbbiakban Grath mester fog gondoskodni rólatok (időről időre azért visszatérek majd). Már csak egy feladatom van hátra, elárulni a beígért teljes játékot: Hölgyeim és Uraim, a PC Guru hamarosan bemutatja... Spellforce című teljes játékát! Sziasztok.

Hardwired akták

Lekváros traktorkerék! A nyári unalomban gondoltam egyet, és elhatároztam, hogy kiolvasom az említett rovatot. Észrevettem, hogy elszámoztátok. Az újság 5. számában a negyedik rész volt, míg a 6. számban is a negyedik. Szóval! A mostaniban a 7. rész következik. Amúgy mikor lesz a Pokoli Szomszédok a teljes játék?
Tisztelettel: Sklimo

Újra én... szóval a Hardwired rovatba még ez a kesze-kusza számozás is belefér, akár direkt is csinálhattuk volna (de persze nem). A Pokoli szomszédok most már igazán hamarosan jön, de az őszi évadkezdésre inkább a Wizardry 8-at választottuk. Ugye nem baj?

Javaslatok

CSŐŐŐŐŐŐŐŐŐŐŐ!!!!!!!!!! PC Guru!
Az 1. javaslat: egyet értek Shadowmannal a Disckoveri **(te, ha ilyeneket írsz, a korrektor néni sikítozni fog) (mit sikítozni, már nincs hajam! – korrektor néni)** filmeket illetően, de kihagyott néhány jót, pl.: Nosztradamusz Jóslatai v. Sátánisták)
2. Jav.: Kéne tényleg POSZTER, DE CSAK IGÉNYES JÁTÉKOKRÓL.
3. Jav.:A teljes játékokkal kapcsolatban: A NÉP TÖBB FPS-t AKAR, EZ A NÉP SZAVA!
Nagyjából ennyi. Köszönettel: blind

SZIAAAAAAAA!!!!!!!! blind! Nahát, én úgy tudtam, hogy a Népszava egy újság, hehe. Mindenesetre a NÉP SZERINTEM ELSŐSORBAN IGÉNYES, JÓ JÁTÉKOKAT akar, és mi is azon vagyunk, szóval NINCS ITT GOND. Nahát, úgy látszik, meg kell néznetnem a Caps Lock gombot, valami baj van vele...

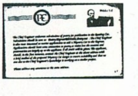
Killing Nights

Tsá PcGuru! Mi az, hogy a Killing Spree rovatba a Neverwinter Nights Ariberth-jét rakjátok be! Semmi köze az UT 2003-hoz, vagy a többi dirr durr csitt csatt játékokhoz! Üdv:B@z from the Linuks Team

Ez a designer alkotói szabadságának megnyilvánulása. De ha gondod van, gyere be a szerkesztőségbe, és beszéld meg vele... nem kell megijedni attól, hogy az ukrán maffiózók testőreire hasonlító kigyúrt állat kinézete van, és nagyjából 5-10 percenként veszik össze ordítozva valakivel, hiszen fontos neki a te véleményed, hehe. Bátorság... vagy hagyd a fenébe az egészet, hiszen jól mutat ott az a csajszi, nemdebár?

REKLÁM

Hali Zak! Az utolsó két lap színvonala nagy növekedést mutat. Még mielőtt elszállnál, megjegyzem, hogy nem (csak) miattad. Végre rájöttetek, hogy nem a levrovtól kell elszedni az értékes helyeket a reklámokkal. Sokan ugyanis ezért veszik a lapot, mert a többi ugyebár fent van a neten is. **(Hinnye! Bár bíztam benne, hogy néhányan szeretik a levrovot, de hogy csak emiatt veszi valaki a lapot... na ez még nekem is erős.)** Ez a nettó két oldal feltétlen maradjon. Más: a reklámok elhelyezkedése szerintem hót s**r, de van erre is egy tippem: a lap végére, az előzetes után rakjátok a hirdetéseket, természetesen egymás után. Így a feleslegessé vált lapokat egyszerűen – természetesen csak megtekintés után – ki lehet tépni. **(Bájos ötlet, erre majd a levél végén reagálok.)** Némely cikk mostanában kezd átfordulni a kézikönyv irányába, pl. Soldiers. **(Te biztos a Gurut nézed...?)** Szerintem mással is kitölthetnétek az uborkaszezont, pl. dupla levrov, szerintem biztos lenne valaki, aki örülne neki. **(Ah, ezt meg sem hallottam.)** A következő teljes game teljes oldalas reklámja felesleges **(Szép, nagy, figyelemfelkeltő, igaz? Ennyi nekünk elég.)**, meg az a lapból-kilógó-fizess-elő-prospektus is. **(Na az meg miért zavar, még helyet sem vesz el semmitől!)** Közösségi rovataitokhoz odaírhatnátok az adott rovat e-mail címét is. Aki most kezd el venni titeket, az nem nagyon tudja hogy pl. mi a mentőöv címe **(ez igaz, korábban mindig benne is volt, de valamiért a múltkor kimaradt)**. Nagyjából ennyi jutott eszembe, remélem levelemmel használtam valamit **(áramot biztosan...)**. Maximális tisztelettel: darkus manus



Szóval megint az egyik visszatérő téma, a reklám. Érdekes az ötleted a kitéphető reklámoldalakról, de szerintem a hirdetőknek ez nem tetszene túlzottan. Ahhoz tudnám hasonlítani, mintha pl. a kereskedelmi tévéknek adnád azt a tippet, hogy gyűjtsék össze az összes reklámidejüket, és az egész pakkot adják le mondjuk hajnali 2-5 óra között – aztán akinek nem tetszik, az legalább kikapcsolhatja a tv-t. Érted már? Remélem sikerült megvilágítani, miért is kell a cikkek között, szétszórva elhelyezni a hirdetéseket.

Jól elfogyott megint a hely (nahát, Spellforce...!), használjátok ki az utolsó nyári hónapot, pihenjetek, nyaraljatok, fagyizzatok, aztán találkozunk négy hét múlva, a "Következő szám tartalma" rovatunk szerint minden idők egyik legütősebb PC Guru összeállításában.

Zak

Mozi

Pókember 2

Két évvel a moziban való felbukkanása után Pókember ismét behálózta a világ filmszínházait. A példátlan siker után nem volt váratlan a rekordsebességgel bejelentett második rész – és az átlagostól eltérően nem fanyalgó hangok, hanem biztató lelkesedés övezte a készülő folytatást. Mindez újfent nem meglepő, hiszen a rendezői széket ismét Sam Raimi foglalta el, és Tobey Maguire bújt a vörös-kék jelmezbe. A jól bevált csapat (a többi, már megismert színésszel együtt) azonban nem elégedett meg szimpla rókabőrrel, úgy gondolták, ideje megmutatni: 2002-ben csak a bemelegítést láttuk! Peter Parker élete nem sokat változott az eltelt időben, igyekszik megállni a helyét a világban (munka, egyetem, magánélet), miközben Pókemberénje folyamatosan meggátolja abban, hogy a normál halandók hétköznapjait élje. Egyszer mindenkinél betelik a pohár, és hősünk úgy dönt, szögre akasztja a hálószövő-gúnyát. Mindez persze csak addig működik, míg meg nem jelenik a színen Doktor Octopus, aki igen sok fejtörést fog okozni kedvenc szuperhősünknek.
Az elsőre sablonosnak tűnő történet ne riasszon el senkit, ennél sokkal árnyaltabb, eredetibb cselekmény várja a nézőket, csupán arról van szó, hogy nehéz lenne úgy belemélyedni az eseményekbe, hogy ne lőnénk le jó néhány poént és izgalmas fejleményt. A lényeg: a második epizód túlszárnyalja az eredetit, mind történetben, mind látványban, mind hangulatban! A film egyszerre lenyűgözően akciódús, kellően drámai és mérhetetlenül humoros. A fő hangsúly ezúttal nem az ostoba csihipuhira terelődött (lásd Batman és Robin), az egész forgatókönyv a karakterekre koncentrál. A már megismert szereplők (Harry, Mary Jane, May néni, Jameson) kapcsolata tovább bonyolódik, amit – nem mellékesen – jól ellensúlyoz az Octopus képében megjelenő lendület és rombolás. A Pókember 2 az a mozi, ami teljes egészében képes visszaadni az eredeti papírformátum hangulatát és szellemiségét. Akik végigkövették a rajzolt kalandokat, számtalan utalást, rejtett poént, vagy éppen képről-képre ugyanazt a jeleneteket kaphatják, amit évekkel ezelőtt már megszerettek a számtalan Pókember-füzet oldalain. Ami pedig a legjobb, a történet nem ér véget: az előttünk pergő percek alatt jó néhány rejtett jelet találhatunk a jövőre vonatkozóan, így mehet a találgatás, legközelebb kire veti ki a hálóját mindenki kedvenc falmászója. Végeredményben elmondható, hogy ez a film kihagyhatatlan darab a képregények (és különösen Pókember) rajongóinak, de aki kicsit is szimpatizált az első epizóddal, annak is ott a helye a mozitermekben.

5/5

Összegzés:
Tökéletes képregény-adaptáció mely túlszárnyalja az első részt. Precíz forgatókönyv, hűség az eredetihez, félelmetes látvány, kiváló színészek és rendező... Mi kell még?

GARFIELD

Aki figyelmesen böngészte végig e havi filmajánlónk címeit, annak azonnal feltűnhetett, hogy sikerült egy teljes egészében képregény-alapú hármast összeállítanunk. Második versenyzőnket valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, hiszen mindenki jól tudja, hogy Garfield szerényen a „világ legismertebb macskája" titulust mondhatja magáénak. A sikeres képregény nyomán nem váratlan, hogy egyes fejekben felmerült a narancssárga kandúr kalandjainak filmre adaptálása – a kérdés csak az, vajon a pár képkockából álló gegekből miként lehet szórakoztató mozit fabrikálni. A válasz egyértelmű: nehezen. Legalábbis ezt bizonyítja Peter Hewitt munkája, akinek csak igen messziről sikerült megközelítenie Jim Davis alkotásának eredeti színvonalát. Ami mindenképpen dicsérendő, az az alkotók ragaszkodása az alapanyaghoz: minden ismertebb szereplő (Ubul, Jon, Heléna, az egér stb.) és momentum (lasagna, tévé, lustaság...) felbukkan a vásznon, és Garfield egoista világnézete, nyers humora is megmaradt. Ami viszont baj, hogy mindez hiába van jelen a filmben, ha egyáltalán nem működik. A jó Garfield-képsorok legfőbb erénye a nevettetés, amit bizony a film nem képes reprodukálni. Hiába az ügyes CGI, ha a történet bugyuta, az epizódok nem humorosak és csak néhány mosolyt tudnak kicsikarni a nézőből, azt is főleg a kínos fajtából. A lényeg valahol elveszett útközben: kezdetben még leköt a mozgó és beszélő Garfield, de ahogy telnek a percek, úgy lesznek egyre szembetűnőbbek a hiányosságok, s végül megkönnyebbülten sóhajtunk a „the end" felirat megpillantásakor. Gyerekfilmnek bőven elmegy ez a mozi, a probléma csak az, hogy a célközönség (legalábbis az eredetiben) már régen kinőtt a gyerekkorból.

2/5

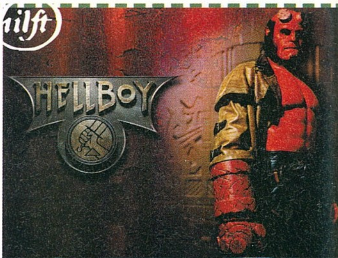
Összegzés:
Balul sikerült próbálkozás. Sok lendület, kevés kreativitás. Maradjunk inkább a lapozható változatnál.

HELLBOY

Harmadik képregényhősünk neve valószínűleg már nem fog olyan ismerősen csengeni, ahogy két társáé, hiszen Hellboy sosem képviseltette magát a hazai (sajnos igen szűkös) képregénypiacon. A Dark Horse kiadó karaktere nem megszokott hősfigura: egy másik világ szülötte, ha egész pontosak akarunk lenni, egy démon, aki a Földön jó kezekbe került, így most az igazság oldalán harcol. Magáról az eredetről sokat nem érdemes elmondani, hiszen a film mindent elmesél, s bármennyire is jó mozi a Pókember, néha nem árt szembesülni egyéb, „alternatív" figurákkal is, hiszen igen pozitív élményben lehet részünk e film kapcsán. Ami elsőre megragadhatja az embert, az a sötét, pesszimista hangulat, mely körüllengi az egész mozit, és egyediséget kölcsönöz az alkotásnak a hihetetlen képregényfilm-dömpingben. További előny a főszereplő személyisége, aki ezúttal nem az erkölcs és az igazság bősz lovagja, hanem egy furcsa teremtmény, aki nem egészen önszántából veszi fel a harcot a világra szabaduló veszedelmekkel. Hellboy kedvencei közé tartozik a sör, a cigi és igen sajátságos, cinikus humorral áldotta meg a sors. Ebből következően a film nem is a fiatalabb korosztályt célozza meg, hanem azt a réteget, melyet úgy általában az alapul szolgáló képregény is: a felnőtteket. Ami a látványt illeti, hiba nincs benne, de ezúttal sem szokvány üsd-vágd darabbal van dolgunk (á'la Megtorló), hanem kissé okosabb, tartalmasabb történettel, melyben helyet kap a romantika és a másvilági származásból fakadó konfliktusok egész sora. Az itthon szinte teljesen ismeretlen füzettel összehasonlítani felesleges ezt a mozit, de az biztos, hogy érdemes adni neki egy esélyt, mert könnyed kikapcsolódást nyújt, nem csak a képregények szerelmeseinek.

5/5

Összegzés:
Önmagában is abszolút élvezhető film, egyedi látvánnyal és hangulattal, nem utolsósorban pedig jófajta fekete humorral!



Birkás Péter

DVD

Pánikszoba - Extra változat (3 lemez)

Rendező: David Fincher
Szereplők: Jodie Foster, Kristen Stewart, Forest Whitaker, Jared Leto, Dwight Yoakam
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1), orosz (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, cseh, dán, finn, görög, héber, horvát, izlandi, lengyel, norvég, orosz, svéd, szlovén, török
DVD Start: 2004. augusztus 24.
Forgalomba hozza: InterCom

David Fincher Pánikszoba című alkotása tökéletes példája annak, amikor az ember belesétál a saját csapdájába. Meg (Jodie Foster) friss válása után otthont keres magának és lányának New Yorkban. A feladat nem túl egyszerű, főleg ha az ember korrekt környéken akarja élni az életét. A szerencse azonban mégis rájuk mosolyog, és egy csodás, négyszintes házban vélik megtalálni álmaik otthonát. Az épületnek azonban van egy kisebb szépséghibája: az előző, paranoiás tulaj pánikszobát építtetett a közepébe, félvén az esetleges behatolóktól. Meg kezdetben idegenkedik a furcsa lakrésztől, ám mégis megveszik a házat, gondolván úgysem használja senki. Az elképzelés azonban borulni látszik, ugyanis az első éjszaka idegenek érkeznek a házba és az új lakók az elszigetelt menedékben igyekeznek kivárni a fejleményeket. A baj csak az, hogy a frissen érkezők éppen a szobában található értékek miatt érkeztek a kihaltnak gondolt ingatlanba... Fincher filmje tökéletes klausztrofóbiás mozi, mely egyedülálló módon adagolja a feszültséget és az igazán briliáns látványt, olyan nagyszerű színészek közreműködésével, mint Jodie Foster és Forest Whitaker. Páratlan film, melyet a kiváló DVD kiadás tesz még vonzóbbá az igényes közönség számára.

5/5

Extrák:
A fenti dicséret nem csak nagy szavak gyűjteménye, hiszen ez a háromlemezes kiadás megközelíteni látszik a Gyűrűk Ura extra változatának színvonalát. Az első korong teljes egészében a filmnek ad helyet, ám a második és harmadik lemezen megtalálhatunk mindent, amit szem és fül csak kívánhat! A filmkészítés megszállottjainak interaktív látványtervek, animált sztoriboardok és többféle kameraállásból rögzített jelenetek szerezhetnek kellemes perceket, míg a háttérinformációk kedvelői megtekinthetik a széftörés technikáit, próbafelvételeket, vagy éppen a sminkelés menetét. Ezek után következhet a harmadik DVD tartalma, mely több mint húsz kisfilmet nyújt a trükkfelvételek világából; megismerkedhetünk a filmzenével és a hangmérnöki munkával. Mindezek mellett természetesen találhatunk interjúkat, werkfilmet, előzetest, szöveges információkat, s ha még mindig nem lenne elég, a kitartóak mindkét korongon levadászhatják a közvetlenül nem elérhető rejtett extrákat. A Pánikszoba ezen változata megmutatta, milyen egy ízig-vérig korrekt DVD kiadás: remek film, majd két órányi plusszal kiegészítve. Ha megjegyezzük, hogy ehhez igen kedvező ár társul, nyugodtan kijelenthetjük, hogy ez a lemeztrió semmiképp nem hiányozhat a kuriózumvadászok gyűjteményéből!

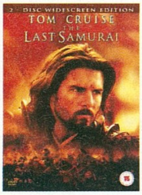
Smallville 2. évad (6 lemez)

Úgy tűnik, az augusztus szinte teljes egészében a képregények jegyében telik, hiszen DVD rovatunk második darabja is ilyen múlttal rendelkezik. Aki esetleg nem ismerné a szerencsés módon hazánkban is futó sorozatot, annak érdemes tudni, hogy Smallville egy aprócska város, ahol Clark Kent, alias Superman töltötte fiatalságát és ismerkedett meg földöntúli képességeivel. A sorozat ezt az időszakot tárja elénk, bemutatva Clark középiskolás éveit és azt a folyamatot, ahogy fokozatosan felfedezi a benne szunnyadó erőt. Bár a sorozat kicsit átformálja a Superman-mitoszt, tökéletesen képes kielégíteni a képregényrajongók igényeit, és úgy hordoz magában a tinisorozatokra jellemző vonásokat (szerelem, szülő- és, iskolaproblémák), hogy nem degradálódik le a Dawson és a haverok bagatell szintjére. Aki tehát még nem ismerkedett meg a sorozattal, de kedvet kapott hozzá, annak itt a nagyszerű lehetőség – de előtte nem árt beszerezni az első szériát is!

3/5

Extrák:
A Twin Peaks esetét látva (csak az első évad jött ki DVD-n) már az is pozitív tény, hogy megértük a Smallville második szériájának kiadását, és a sorozat DVD-kkel ellentétben ezúttal némi extra is helyet kapott az egyes epizódok mellett. Rögtön érdemes az audiokommentárral kezdeni, amit sajnos csak két rész mellé csatoltak (a huszonháromból...), de ne legyünk telhetetlenek, ez is valami. A folytatásban találhatunk még kimaradt jeleneteket, bakiparádét és három kisfilmet, az alábbi témákban: Gyorsabb, mint a golyó – vizuális effektusok, Christoper Reeve portré (ő az eredeti Superman filmek hőse), végül Chloé (a sorozat szőke újságírója) krónikái. Bár a felhozatal nem a legparádésabb, de még mindig több, mint amit megszokhattunk a hasonló kiadványoktól, és csak szurkolhatunk, hogy a folytatás is hasonló formában örvendeztesse majd a sorozat rajongóit.

Az utolsó szamuráj (2 lemez)



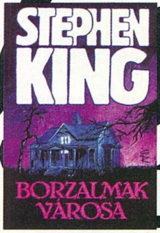
Rendező: Edward Zwick
Szereplők: Tom Cruise, Ken Watanabe, William Atherton, Chad Lindberg, Billy Connolly, Tony Goldwyn, Masato Harada
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol
DVD Start: 2004. augusztus 24.
Forgalomba hozza: Warner Home Video

Véget ért a polgárháború, és a katonaságnak élő Nathan Algren (Tom Cruise) már csak az alkohollal tudja felvenni a küzdelmet – ám ezeket a csatákat minduntalan elveszti. Mivel nem találja a helyét a körülötte rohamléptekkel változó világban, elfogadja a lehetőséget, hogy kiképzőtiszt legyen a feudális viszonyokat még őrző Japánban. Ebben az egyszerre furcsa, ám mégis ismerős világban találkozik össze Algren a szamurájokkal, és vezetőjükkel Katsumotóval (Ken Watanabe), aki éppúgy gondolkodik a világ dolgairól, mint az idegen országból érkezett egykori katona. A kezdeti konfliktusokat barátság váltja fel, és az idegen férfi egy sorsdöntő háború részesévé válik... Edward Zwick több Oscarra jelölt alkotása igazi eposz, mely számunkra teljesen idegen kultúrába kalauzolja el a nézőt. Látványos, gyönyörű képekkel és jelenetekkel dolgozó mű, melyet kicsit átleng az amerikai kultúra és életérzés, de ettől függetlenül képes magával ragadni a publikumot, akár több alkalommal is!

4/5

Extrák:
Az Utolsó szamuráj két koronggal érkezik a boltok polcaira, melyekből az első a filmet és az Edward Zwick rendező közreműködésével készült audiokommentárt tartalmazza. A második lemez kínálata igen széles skálán mozog. Találhatunk itt a mozival kapcsolatos kulisszatitkokat (látványterv, jelmez, korhű fegyverek), végignézhetjük a direktor saját készítésű naplófilmjét, egy kisfilmet Tom Cruise-ról, valamint egy interjút a rendezővel és a főszereplővel. Ezek mellett találhatunk még egy összeállítást a történelmi filmekről, megismerhetjük a Bushidót, és részesei lehetünk a japán premier pillanatinak. Legvégül találhatunk néhány kimaradt jelenetet, mely mellé külön rendezői kommentárt is csatolhatunk. Közönségbarát kiadványról lévén szó, a kiegészítések elérhetők magyar felirattal is, ezáltal ismét igen korrekt kiadványt köszönthetünk a hazai DVD-piac egyre bővülő palettáján.

Könyv

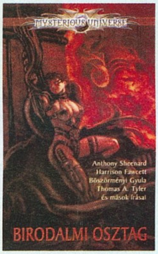


Stephen King
Borzalmak városa

Kiadó: Európa Könyvkiadó

5/5

Olybá tűnik, idén már tényleg nem telik el úgy hónap, hogy ne jelenne meg a könyvesboltok polcain egy friss Stephen King regény, vagy novelláskötet. Eme örvendetes fejlemény minden rajongó szívét melengeti, bár ezúttal is újrakiadás boldog tulajdonosai lehetünk, ha a Borzalmak városát helyezzük a kosarunkba. Azoknak, akik eddig még nem ismerkedtek volna meg a művel, bátran merem ajánlani, hiszen ez egyik a mester legjobb munkái közül. A borzongást ezúttal a horror irodalom legkedveltebb szereplőinek, a vámpíroknak köszönhetjük, akik – ahogy a cím is mutatja – egész városnyi létszámban várnak az olvasóra. King saját bevallása szerint Stoker Draculáját dolgozta át mai formába, s ha igaz az anekdota, akkor igen jó munkát végzett, hiszen írása csak nyomokban emlékeztet a klasszikus eredetire. A párhuzam főleg a vérszívók jelenlétében vehető észre, de ugyanúgy találhatunk romantikát, drámát és rejtélyt is a sorok között. A főszereplőnk ezúttal is fiatal író, aki akaratán kívül keveredik a történések középpontjába, majd kénytelen-kelletlen válik a vámpírok legfőbb ellenségévé. A könyv a jól bevált King-hagyományokra épül: kapunk néhány szimpatikus karaktert, lassan kibontakozó, szövevényes történetet, majd ahogy beindul a cselekmény és nő a feszültség, úgy fogynak a szereplők, míg el nem jutunk a happy endnek éppen nem nevezhető (de éppen ettől kiváló!) befejezésig. Ez a kötet tényleg nem friss darab (tizenhárom éve jelent meg először az Európa gondozásában), de még ma is bőven megállja a helyét, egyaránt megfelelő a vámpírtörténetek kedvelőinek csakúgy, mint azoknak, akiket akár csak egyszer is magával ragadott a világhírű szerző rémektől hemzsegő, sötét világa.

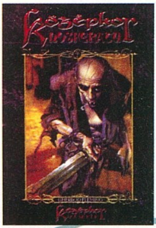


Mysterious Universe
Birodalmi osztag

Kiadó: Inomi Kft

4/5

Amikor először találkoztam a Mysterious Universe szereplőivel (akkor még nem ezen a néven), a sztori csak egynek tűnt a Cherubion kiadó számtalan sci-fi története közül. Ma ugyan ezek a művek már az Inomi szárnyai alól kerülnek ki az olvasók kezei közé, de még a hőskorszakban feltűnt, hogy a Brett Shaw és a Katedrális történetek egészen új színfoltot képviselnek a magyar tudományos fantasztikum területén. Ezek a regények az űrkorszak legjobb és legjellemzőbb elemeit (űrutazás, idegen birodalmak, időutazás) vegyítették a már létező történelemmel (római kor, kereszténység, korona-legenda) oly módon, hogy aki egyszer kezébe vette akár csak egyiket is a fentebb említett könyvek közül, biztos azon nyomban akarta a többit is. A Birodalmi osztag, mely jellegét tekintve antológia, több rövidebb művet tartalmaz, ezek mind ebben a kivételes univerzumban játszódnak, s hol szorosabban, hol kevésbé erős szálon kötődnek a már kiadott darabokhoz. Ezek a művek magukban is nagyszerű szórakozást nyújtanak a sci-fi kedvelőinek, nem szükséges az előzmények ismerete. A novellákat tekintve főleg az alapító szerzőpáros: Harrison Fawcett és Anthony Sheenard munkáit érdemes kitüntető figyelemmel illetni, de a többi szerző sem marad el mögöttük színvonalban. Ez a kötet főleg azoknak kitűnő, akik eddig nem ismerték a Mysterious Universe világát és ezúttal ízelítőt kaphatnak belőle – régi rajongóknak csak rövid állomás, amíg meg nem érkezik a következő, vélhetően lebilincselő Fawcett vagy Sheenard írás.

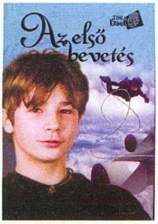


Gherbod Fleming
Vámpír: Középkor Nosferatu

Kiadó: Delta Vision

4/5

Egy hónapnyi szünet után ismét visszatérünk mármár állandónak nevezhető könyvsorozatunkhoz, a Vampire-höz, de ezúttal kicsit más – még sötétebb – vizekre invitáljuk az olvasót. Akik gyakran játszanak a regényfolyam alapjául szolgáló szerepjátékkal, tudják, hogy nem csak a Masquarade változat létezik, elérhető egy másik világ is, mely egy kicsit korábbra nyúlik vissza az időben és Dark Agesnek hívják. A magyar kiadásban Középkorra keresztelt alapkönyv megjelenésével párhuzamosan megindult egy újabb, tizenhárom részes széria, melynek első darabjával ismerkedünk harmadik könyvajánlónkban. A már szinte teljes egészében kivesézett sorozathoz hasonlóan, ezúttal is egy-egy klán szemszögéből követhetjük végig az eseményeket, melyek az Úr 1204. évébe kalauzolnak minket, amikor a keresztes hadjárat Konstantinápoly ellen fordul. A történelemformáló esemény a vérszívók világában is jelentős változásokat visz végbe, s mi ezeknek lehetünk tanúi, ha nekifogunk a újabb, szintén terjedelmes regényfolyamnak. Az első darab, mely egy Nosferau vámpír, Malachit kalandjain keresztül mutatja be a keresztesek pusztítását, csak bevezető egy nagyobb egészhez és a teljesen új világhoz: számtalan olyan szál elindítója, mely csupán a sorozat előrehaladtával fog értelmet nyerni. Érdekfeszítő, szórakoztató olvasmány, de önmagában nem elégíti ki a felé támasztott igényeket, folytatás nélkül mit sem ér. Aki végigküzdötte az előző tizenhárom kötetet, és nem unt rá a káiniták világára, annak itt az újabb lehetőség a sötét kalandozásra, de érdekes olvasmány lehet mindazok számára, akik még csak most ismerkednek a World of Darkness vérszívó teremtményeivel.



Anthony Horowitz
Az első bevetés

Kiadó: Animus Könyvkiadó

4/5

Ki ne szeretett volna legalább egy napig James Bond lenni, és megmenteni a világot, vagy legalább elszürcsölni egy vodka-martinit (felrázva, nem keverve!) egy dekoratív hölgy társaságában... Rendben is van a dolog, gondolnánk, tizenhat és húsz év között (utána már csak komolyodunk valamennyit), ám napjainkban már a nyolcévesek sem adják alább. „Bezzeg a mi időnkben..." – mondják a nagy öregek, a kissrácok még tűzoltók, űrhajósok, esetleg rendőrök akartak lenni, mára pedig kezdésnek Harry Potterek, de rosszabb esetben valami Bond-szerűség, még ha kicsiben is. A valóság az, hogy ritkán (pontosabban: sosem) jönnek be ezek a dolgok, de álmodozni azért lehet róla, esetleg olvashatunk is. Anthony Horowitz gyerekkönyvében éppen az említett vágyálom valósul meg a tizennégy éves Alexszel, aki nagybátyja váratlan halála után igen furcsa közegben találja magát. Idegen figurák, kommandós kiképzés, majd egy szigorúan titkos küldetés, amit csakis egy tinédzser képes szakszerűen végrehajtani... Be kell látnunk, nem teljesen eredeti történettel van dolgunk, de a csecsemőknek minden vicc új, és ha öcsikéink, esetleg gyermekeink nem az aktuális kémszériákon nőttek fel a tévé előtt, mindenképpen újdonságként hathat számukra a történet. Az írásmód könnyed, a cselekmény nem túl erőszakos (legalábbis egy Dragonball epizódhoz képest), mindenképpen lekötheti a tíz-tizennégy éves álmodozókat. Szülők/idősebb testvérek figyelem! Ha néhány napra szeretnénk a csemetét/öcsköst távol tartani a számítógépektől, itt a megfelelő megoldás, ezúttal képzeletben menthetik meg a világot. További jó hír, hogy nem egyszeri kalanddal van dolgunk: folytatása következik...

Zene

The Corrs
Borrowed Heaven

Kiadó:
Warner Music

5/5

Négyévnyi szünet után ismét stúdióalbummal jelentkezett a népszerű Corrs együttes. A Forgiven Not Forgotten című lemezzel debütáló banda – mely igazából családi vállalkozás – hamar kedvelté vált az öreg kontinensen, hiszen a könnyedebb, popos stílust ötvözte a kelta és ír hangzásvilággal. A siker gyorsan szárnyára kapta a tehetséges négyest, így hamarosan érkezett a következő lemez (Talk on Corners), és megszületett az Unplugged korong is. Ekkor következett a mélypont a csapat életében, hiszen megjelent az In Blue, és bár hatalmas sikert könyvelhetett el, a rajongók körében csalódást okozott. Hiába játszották a rádiók folyamatosan a legismertebb számokat (Breathless, Radio…) érezhető volt a kommersz irányba történő eltolódás, és talán éppen ezért kellett éveket várni a legújabb anyagra. Szerencsénkre a panaszos hangok eljutottak az együttes tagjaihoz, és visszatértek a jól bevált alapokhoz. Ismét kellemes, tradicionális dallamok csendülnek fel az egyes számokban, de felfedezhetünk némi újdonságot is, az itt-ott erőteljesebben megjelenő elektronikus hangzásban. A népszerűség továbbra is töretlen, hiszen már a megjelenés előtt felkerült a zenei listákra a Summer Sunshine című szerzemény, mely tökéletes nyári slágerként jó kedvcsinálónak bizonyult az albumhoz. Az egyetlen jelentősebb negatívum az összeállítással kapcsolatban, hogy igen rövidre sikeredett. A korongon található tizenkét szerzemény alig negyvenöt percnyi játékidővel rendelkezik, így kicsit sűrűbben kell az ismételt lejátszásra fordítani a figyelmünket. Ezt leszámítva pompás lemezzel lehetünk gazdagabbak a Borrowed Heavent választva, melyen a régi, de mégis felfrissült Corrs várja az egykori és új rajongókat.

Velvet Revolver
Contraband

Kiadó:
BMG

5/5

Aki fogékony a rockzene iránt, bizonyára nyomon követte a már évek óta húzódó, szappanoperák hosszát megszégyenítő perhullámot, mely a Guns N' Roses egykori frontembere és a zeneipar több eleme között zajlott. Míg Mr. Rose a folyamatosan megbukó jogi ügyeire koncentrált, addig zenésztársai, Duff, Matt és Slash úgy gondolták, jó lenne visszatérni a stúdióba és a színpadokra. Elhatározásukat nem csak elvi síkon építették, hanem összeálltak a Stone Temple Pilots énekesével, Scott Weilanddel és Dave Kushner gitárossal, majd megalapították a Velvet Revolvert. A megjelenő album elsöprő eladási eredményei – az Államokban legalábbis – jól mutatják a rockzene terén az utóbbi időben felmerülő hiányokat, és végre mi is élvezhetjük az egykor legendás bandák tagjainak új felállását. A jelentős utalással felvértezett album (contraband = csempészáru, de értelmezhető „ellenbanda"-ként is) főleg a fentebb említett két formáció közönségét igyekszik megfogni, méghozzá jelentős sikerrel. Öröm a fülnek a már-már klasszikusnak számító hangzásvilág, amely szerencsésen mellőzi az utóbbi évek vad rockzenei újításait. Slash éppoly lehengerlő módon bánik gitárjával, mint évekkel ezelőtt, Weiland pedig képes kitörni Axl Rose árnyékából, némileg különc stílusával igazán egyedi izt kölcsönöz a debütáló albumnak. Bár a Guns N' Roses hihetetlen sikereit és fülbemászó slágereit (November Rain, Paradise City stb.) nehéz überelni, a Velvet Revolver az a csapat, amely képes megingatni az egyébként is erősen megtépázott trónt. A Contraband igen erős űrpótló korong, melyet minden rockfanatikusnak érdemes beszerezni: többnyire erőteljes, esetenként lírai szerzemények várják az igényes, mégis kőkemény zene szerelmeseit.

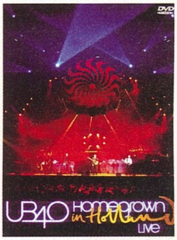
Scorpions
Unbreakable

Kiadó:
BMG

4/5

„Nincs új a nap alatt" – tartja a néha már közhelyszerű mondás, de akármennyire elcsépeltnek tűnik a frázis, bizony nem véletlenül hangzik el olyan gyakran. Manapság, mikor villámsebességgel követik egymást a különböző trendek, mindig akad valaki, aki igyekszik bebizonyítani, van még létjogosultsága a lejártnak tűnő dolgoknak. Nincs ez másképp a zenevilágban sem: néhány éve óriási divattá vált egykor sikeres bandák újbóli összeverbuválása, s mikor úgy gondolnánk, hogy már nem jöhet semmi új, valakinek megint eszébe jut: ismét zenélni kellene. Ennek bizonyítására újra koncertezik az Omega, vagy éppen lemezt ad ki a maga idejében klasszikusnak számító Scorpions együttes. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy maga a banda sosem oszlott fel, csak mindig úgy tűnt, hogy „ez a lemez lesz az utolsó". Tévedni persze emberi dolog, így lehetséges, hogy az 1972-ben alakult formáció idén új albummal rukkolt elő. A tizenkettő plusz egy számot rejtő korong – mely megjelenését tekintve az igen impozáns huszadik helyet foglalja el a csapat diszkográfiájában – mondhatni tipikus Scorpions-lemez, hisz stílusa nem változott jelentősen az elmúlt év(tized)ek alatt. Ettől egy kicsit retro érzése támadhat az embernek, de természetesen ez nem azt jelenti, hogy hallgathatatlan anyaggal lenne dolgunk. Söt! Bár a Wind of Change-t idéző, – a pályájuk csúcsán himnuszként tisztelt – számok nem nagyon találhatók a lemezen, sikerült bebizonyítani: nem járt el az idő a korosabb rockzenészek felett. Többségében lendületes, néhol pedig kellően lelassuló szerzemények gyűjteménye az Unbreakable, mely főleg a rajongóknak fog kellemes perceket okozni, de az egyszeri zenebarát szintén engedhet a csábításnak.

UB40
Homegrown in Holland

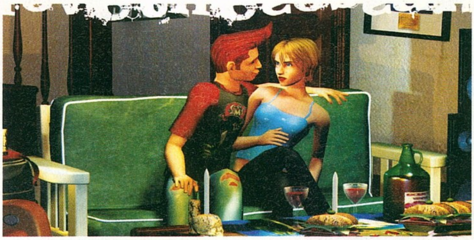


Kiadó:
Warner Music

4/5

Augusztusi zenerovatunk utolsó darabja ismét zenei DVD, ami adottságainak köszönhetően nem csak a fülnek, de a szemnek is kivételes élményt képes nyújtani. A lemez koncertfelvétel, mely a UB40 2003 decemberében adott – a felvételek tanulsága szerint – fergeteges hangulatú estéjének röpke százhatvan perces feldolgozása. A lemezt a lejátszóba helyezve korrekt, bár pontjaiban némileg egyszerű, az együttes muzsikájából szemezgető dallamokkal megtámogatott, animált menü fogad, ahonnan könnyedén elérhetjük a számunkra szimpatikus opciókat. Ha megtettük a szükséges – és azonnal elérhető – beállításokat (hang, kép, felirat), rögtön nekiláthatunk a teljes koncertanyag lejátszásának, esetleg kedvünk szerint szemezgethetünk az elhangzott huszonkét dalból (köztük olyan világsikerek, mint a Red Red Wine, vagy a Can't Help Falling in Love), vagy ha már túljutottunk a muzikális részen, megtekinthetjük a korong extra tartalmát. Zenei DVD-ről lévén szó, hatalmas, több órát felölelő kiegészítőkre nem kell számítani, de egyes társaihoz képest még mindig korrekt felhozatalt találhatunk ezen a lemezen. Kisfilmek keretében hallgathatunk és nézhetünk interjúkat a zenészekkel, bepillanthatunk a kulisszák mögé (show-kellékek, előkészületek – backstage), számtalan fotó várja a kíváncsi tekinteteket, plusz internetes elérhetőségek és egy bónusz track (Swing Low) jelentik az extra szolgáltatásokat. Ez a korong – mint általában mindegyik hasonló kiadvány – egyetlen célcsoportot, a rajongókét célozza meg, s küldetését sikeresen teljesíti, hiszen majd három órás anyagával bármely UB40 fanatikus gyűjteményének ékes darabja lehet.

Birkás Péter



Sims 2

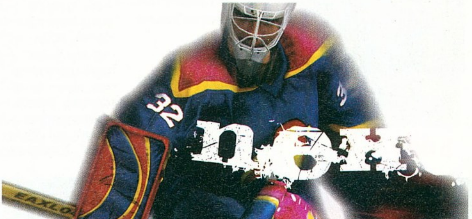
A világ legsikeresebb, legtöbb példányban értékesített PC-s játéka – a tömérdek kiegészítő lemez után – végre igazi folytatást kap! Simjeink sorsát immár születésüktől a boldog öregkorig kísérhetjük figyelemmel a minden tekintetben kibővített és feljavított játékban. Remek grafikai motor, több száz tárgy, számos új foglalkozás, új viselkedésformák és érzelmi reakciók, valamint a világ talán legösszetettebb, legsokoldalúbb mesterséges intelligenciája teszi a Sims 2-t az év egyik nagy favoritjává.

Doom 3

Az évtized egyik legjobban várt játéka, az FPS-megszállottak új messiása, a Doom harmadik része végre aranylemezre került, hogy rettegéssel teli álmatlan éjszakákat, többszöri infarktusveszélyt és fogcsikorgatást hozzon mindannyiunk számára. Az id vérbeli horror-játéka gyenge idegzetűek számára végzetes lehet, hiszen a fejlesztők kifejezetten az ijesztgetésre, a játékos borzongatására élezték ki játékukat. Ehhez a minden idők legjobb programozójának tartott Carmack által írt engine, brutális szörnyek és démonok, valamint vérfagyasztó zene párosul. Csak itt lenne már...

Medal of Honor Pacific Assault

Jövő hónapban visszatér a minden idők egyik legintenzívebb háborús élményét nyújtó Medal of Honor is képernyőinkre. A helyszín ezúttal a második világháború csendes-óceáni hadszíntere, tehát európai célpontok helyett Pearl Harbor, Guadalcanal és Tarawa vidékein bóklászhatunk. A dzsungel-környezet, a fantasztikus hegyek, völgyek, folyók látványa kellő körítést ad a Call of Duty trónjára törő játéknak, melyet a jelentősen feljavított mesterséges intelligencia és a Havok fizikai motor bír életszerű viselkedésre. Az E3-on nagyon ígéretesnek tűnt!



NHL 2005

A meglehetősen szerény 2004-es rész után az EA Sports fejlesztői rácsaptak a korongra, és egy teljesen átírt, ígéretes NHL epizóddal jelentkeznek. A FIFA-ban nagy sikerrel debütált Off the Ball technika helyi megfelelője, az On the Ice jelenti a legfőbb fejlesztést, azaz a korong birtokosán kívül más, passzolásra váró játékost is irányításunk alá vonhatunk, jelentős taktikai előnyre szert téve ezzel. Természetesen csiszoltak a grafikán, felpörgették a játékmenetet, javították a mesterséges intelligenciát és a fizikai modellt – így minden esély adott, hogy a 2005-ös verzió feledtesse velünk az előző, harmatosabb NHL játékot.

A következő teljes játék: Wizardry 8 és Ballpark 3DX

Hamarosan itt az ősz, kezdődik az iskolaszezon, véget érnek a nyári szabadságok. A magunk szerény módján szeretnénk ellensúlyozni mindezen szörnyűségeket, mégpedig azzal, hogy a világ egyik legnagyobb, egyben legjobb fantasy témájú szerepjátékát választottuk következő teljes játékunknak. Ráadásul a Wizardry 8 mellé még egy másik ajándék játékot, a magyar fejlesztésű Ballpark 3DX logikai programot is megkapjátok!

Minimum gépigény: PII 233 MHz, 64 MB RAM, 3D grafikus kártya, Windows 95, 98, 2000, XP

A következő PC Guru 2004. szeptember 3-án jelenik meg!

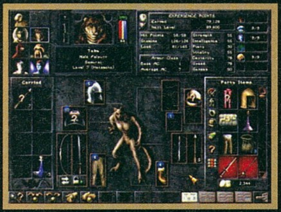
A következő PC GURU teljes játéka:

Wizardry 8

Minden idők egyik legjobb fantasy szerepjátéka
szeptemberben a PC Guru DVD-mellékletén!

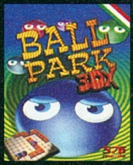
Computer Gaming World 100.0%
GameSpot 91%
Computer Games Magazine 90%
Games Domain 90%
PC Guru 93%

"Készülj fel, hogy Istenné válj!



Az univerzum visszavonhatatlan változások előtt áll. Hatalmas erők készülnek a végső összecsapásra. Messziről jött hősök kis csapatára vár a feladat, hogyelfeledett titkokra derítsenek fényt, és egy új kor kezdetét hozzák el. Ha sikerrel járnak istenné válhatnak - ne elbuknak, örök sötétség borul a világra..."

+ ajándék logikai játék!



A következő PC Guru
szeptember 3-án jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír és bemutató-szerkesztő: Giczi Gyula (JuliuS) ■ julius@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
Szerkesztők: Szalay Gergő (Greg5), Bényi László (Grath), Csanádi Tibor (Ulukai)
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor ■ gkristof@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak: Tel (06-1)-888-3421
Tel: (06-1)-888-3422
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, **Fax:** (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk.
A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.
A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

LOGÓ MOZAIK

LOGÓK, KÉPÜZENETEK, CSENGŐHANGOK, MMS KÉPEK, JÁVA-JÁTÉKOK

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

NOKIA KÉPÜZENETEK

SIEMENS LOGÓK

SIEMENS KÉPÜZENETEK

VEZETÉKES RENDELÉS:

06-90-515-187

Hívd a vezetékes számot, add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

RENDELJ MOST SMS-BEN!

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: PC220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközzel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például PC220005 06301234567

SMS SZÁM: WESTEL-PANNON-VODAFONE

06-90-635-565

SZUPER CSENGŐHANGOK

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Alicia Keys: If I Aint Got You	PC220418	PC221418
Avril Lavigne: Dont Tell Me	PC220419	PC221419
Kylie Minogue: Red Blooded Woman	PC220422	PC221422
Linkin Park: Lying From You	PC220423	PC221423
Mario W. Pdiddy: I Dont Wanna	PC220424	PC221424
Maroon5: This Love	PC220425	PC221425
Pink: Last To Know	PC220426	PC221426
Hooligans: Jatszom	PC220421	PC221421
Unique: Úton	PC220427	PC221427
Zanzibar: Nem Szeretsz	PC220428	PC221428
TNT feat Szekeres A: Hid A Folyot	PC220429	PC221429
Darkness: Love Is Only A Feeling	PC220400	PC221400
Fya feat Smujji: It Must Be Love	PC220401	PC221401
George Michael: Amazing	PC220402	PC221402
Gigi Dagostino: Silence	PC220403	PC221403
Blue: Breath Easy	PC220380	PC221380
Bódi Guszti: Aranyos Hintó	PC220307	PC221307
Fehér Adrienn: Ég Veled	PC220308	PC221308
L. L. Junior: Korkorro	PC220309	PC221309
Staff: Ágyra Járok	PC220293	PC221293
V-Tech: Merre Jár A Boldogság	PC220295	PC221295
Afroman: Crazy Rap	PC220363	PC221363
Kelis: Milkshake	PC220354	PC221354
Linkin Park: From The Inside	PC220356	PC221356
Milk And Sugar: Let The Sunshine In	PC220357	PC221357
Enrique Iglesias: Addicted	PC220349	PC221349
Limp Bizkit: Behind Blue Eyes	PC220350	PC221350
Sugababes: Too Lost In You	PC220346	PC221346

TOP NOKIA/SAMSUNG-SIEMENS

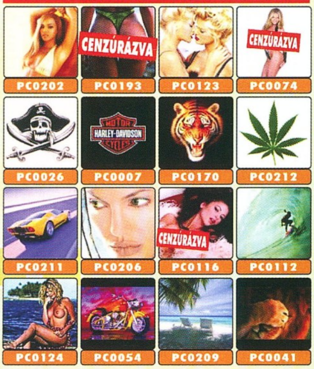
	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
B G.&Lala: Darabokra Szakitod a	PC220410	PC221410
McH.&Tekknő: Kimegyek a temetőbe	PC220310	PC221310
NOX: Százszor Ölelj Még	PC220324	PC221324
Britney Spears: Toxic	PC220348	PC221348
D-12&Eminem: My Band	PC220399	PC221399
Matyi És A Hegedűs: Necsi Necsi	PC220286	PC221286
Macskajaj 2	PC220390	PC221390
Megasztár: Csillag dal	PC220362	PC221362
Scooter: Maria	PC220236	PC221236
Groove Goverage: Poison	PC220319	PC221319
Emilio: Ne Nézz Vissza Rám	PC220318	PC221318
Zséda: Szeress Most	PC220296	PC221296
Bódi Guszti: Aranyeső	PC220055	PC221055
Mekk Mester	PC220391	PC221391
Ho-Ho-Ho-Horgász	PC220385	PC221385
McHawer&Tekknő: Kicsiny Falum	PC220322	PC221322
Mission Impossible	PC220379	PC221379
Vuk	PC220171	PC221171
Rocky: Eye Of The Tiger	PC220395	PC221395
BlackEyedPeas: Shut Up	PC220341	PC221341
Usher&Ludacris: Yeah	PC220417	PC221417
A Gyűrűk Ura (Enya)	PC220239	PC221239
The Rasmus: In The Shadows	PC220306	PC221306
L..L. .Junior: Ragamoffin 2	PC220244	PC221244
Groovehouse: Ha Újra Látom	PC220270	PC221270
Baby Gabi& Lala: Őrült Szerelem	PC220130	PC221130
Desperado: Ég Veled	PC220342	PC221342
1492: A paradicsom meghódítása	PC220388	PC221388

NOKIA/SAMSUNG SIEMENS 2004

	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
Kylie Minogue: Slow	PC220280	PC221280
Lutricia McNeal: Perfect Love	PC220282	PC221282
Madonna: Nothing Fails 1..	PC220284	PC221284
Fresh: Én Is Imádlak	PC220142	PC221142
Hooligans: Tartson Örökké	PC220143	PC221143
Elvis Presley: Rubberneckin	PC220298	PC221298
Limp Bizkit: Eat You Alive	PC220299	PC221299
Sean Paul: Nottin No Go So.	PC220291	PC221291
S. Twain: Forever And For Always	PC220292	PC221292
IIO: At The End	PC220273	PC221273
Jamelia: Superstar	PC220276	PC221276
Kelly Rowland: Train On A Track	PC220278	PC221278
Kevin Little: Turn Me On	PC220279	PC221279
TATU: 30 Minutes 2	PC220238	PC221238
Linkin Park: Numb	PC220243	PC221243
Metallica: St.Anger	PC220245	PC221245
Whitney H.: What you lookin at.	PC220247	PC221247
Groovehouse: Szavakon Túl	PC220182	PC221182
Ákos: Alig Hitted	PC220183	PC221183
Náksi&Brunner: Szállj!	PC220184	PC221184
Bon-Bon: Valami Amerika	PC220138	PC221138
R Kelly: Thoia Thoing 2	PC220230	PC221230
Room 5: Make Luv	PC220231	PC221231
Beyonce & JayZ: Crazy In Love	PC220191	PC221191
Pink & William Orbit: Feel Good Time	PC220197	PC221197
Panjabi Mc: Jogi.	PC220196	PC221196
Nelly&J. Timberlake: Work It	PC220195	PC221195
Tomcraft: Loneliness	PC220200	PC221200

MMS KÉPEK

NOKIA-SIEMENS-SAMSUNG-PANASONIC SHARP-SONYERICSSON-MOTOROLA-ALCATEL



Fontos: a kódszám után írd be mobilod típusának betűjelét. Nokia - NO, Siemens - SI, SonyEricsson - SE, Samsung - SA, Alcatel - AL, Motorola - MO, Panasonic - PA, Sagem - SG, Sharp - SH, és így küldd el megrendelésedet Pl.: ha Nokiád van - PC0005NO, majd felcsatlakozáskor a megjelent "Download" linkre kattintva mentsd el a képet.

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK

	Nokia	Siemens/ Samsung
X-Akták	PC714224	PC814224
Bon Jovi: Its My Life	PC799997	PC899997
AC/DC: Highway To Hell	PC714031	PC814031
Pink: Trouble	PC790058	PC890058
Coca Cola	PC714074	PC814074
Various Artists: We Will Rock You	PC712042	PC812042
Star Wars Theme: Imperial March	PC714202	PC814202
Sean Paul: Like Glue	PC712035	PC812035
Zorba Dala	PC714227	PC814227
One-T ft. Cool-T: The Magic Key	PC712024	PC812024
Részeg Tengerész	PC714186	PC814186
Dido: Life For Rent	PC714003	PC814003
Haddaway: What Is Love	PC712015	PC812015
Terminátor 2.	PC714210	PC814210
The Simpsons	PC790025	PC890025
Super Mario World Title	PC790026	PC890026
Sugababes: Hole in the Head	PC790052	PC890052
Atomic Kitten: If You Come To Me	PC790053	PC890053
Jackass	PC790054	PC890054
U2: With Or Without You	PC714212	PC814212
Superman	PC714206	PC814206
Shaggy: Hey Sexy Lady	PC714195	PC814195
R.Keating: I Love It When We Do	PC714187	PC814187
S Club 7: Reach	PC714188	PC814188
Madonna: Like A Virgin	PC714152	PC814152
Kylie Minogue: Can't Get You Out Of	PC714129	PC814129
Las Ketchup: Asereje	PC714130	PC814130
Jóbarátok: I'll Be There For You	PC714099	PC814099
Gareth Gates: Anyone Of Us	PC714100	PC814100
Eminem: Cleaning Out My Closet	PC714087	PC814087
Depeche Mode	PC714078	PC814078
C.Millian: When You Look At Me	PC714072	PC814072
Mc Hawer: Mikor a vodka a fejembe	PC714248	PC814248
Piros lett a pipacs.	PC714252	PC814252
Sej-haj akácfa	PC714253	PC814253
Tankcsapa: Mennyország tourist	PC714254	PC814254
Maté Péter :Egy darabot a szivemből.	PC714234	PC814234
Dupla Kávé: Ha nem tudom nem fáj	PC714235	PC814235

	Nokia	Siemens/ Samsung
Edda: A kör közepén	PC714236	PC814236
Charlie: Jég dupla wiskivel	PC714232	PC814232
Cserháti Zsuzsa: Akad amit	PC714017	PC814017
Demjen Ferenc: Hívlak	PC714018	PC814018
Emil Rulez: Bölcsidal	PC714019	PC814019
Emilio: Ha lehetnék	PC714020	PC814020
Való Világ Crystal: A Lét A Tét	PC714219	PC814219
Kerozin: Nelly az elefánt	PC714242	PC814242
Kis Tehén	PC714243	PC814243
Groovehouse: Ha újra látom	PC714027	PC814027
Lagzi Lajcsi: Kék a szeme	PC714244	PC814244
LGT: Mindenki másképp csinalja	PC714245	PC814245
LGT: Embertelen dal	PC714246	PC814246
NOX: 100-szor ölelj	PC714251	PC814251
United: Keserű Méz	PC714215	PC814215
Macskajaj	PC714149	PC814149
Legyen Ön Is Milliomos	PC714135	PC814135
Bon-Bon: Szabad A Gazdag	PC790035	PC890035
United: Hófehér Jaguár	PC790036	PC890036
Fiesta: Hastamanana	PC714237	PC814237
Hooligans: A vér nem válik	PC714238	PC814238
Hungária: Csókkirály	PC714239	PC814239
Mc Hawer: Táncolj cigánylány	PC714249	PC814249
Neoton: Nyár van	PC714250	PC814250
Botos Eszter: Hid a folyon	PC714016	PC814016
Rózsaszín Párduc (1:20)	PC790043	PC890043
Sean Paul: Get Busy	PC712034	PC812034

ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

Polifónikus csengőhangot, MMS képet és java játékot, csak ezen a számon rendelhetsz!!!

Polifónikus csengőhangot, JAVA játékot* és MMS képüzenetet csak SMS-ben a 06-90-629-100-as SMS számon rendlehetsz.
Az SMS küldés díja 799 Ft/SMS+Áfa *Java játék ára: 2× 799 .-Ft+Áfa

FONTOS!!!

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • NOKIA KÉPÜZENETEK csak a megfelelő NOKIA telefonokra rendelhetők! • SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET csak SMS-ben rendelhetsz a következő típusokra: A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! CSENGŐHANGOK csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, ST55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG készülékekre rendelhetők! • POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOT a következő telefonokra rendelhetsz: Nokia: 3100, 3200 3300, 3510, 3510i 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 9210i Siemens: C55, S55, M55, SL55, ST55, MC60, C60, A60, C62 Samsung: SGH-C100, X100, S300m, E710, SGH-E700, SGH-X600, SGH-P400 • MMS KÉPEKET A MEGADOTT TÍPUSOKRA TÖLTHETSZ LE!

A 06-90-51-187 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+Áfa/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-ös számra: 400- Ft+Áfa/SMS

Ügyfélszolgálat: (06-1) 266-5756

SMS-Flört

1. Küldd el a **PCREG** szót az alábbi SMS számra: **06-90-624-024**
2. A rendszer regisztrál téged SMS-ed alapján,
3. A beszélgetéseid során ékezetet ne használj!
4. Amint valaki szeretne üzenni neked, megkapod az első SMS-t.

ISMERKEDJ MOST: 06-90-624-024

Az SMS küldés díja: 300.- Ft/SMS
Technikai háttér: A.H. Kft. Telefon: (06-1) 266-5756

JAVA JÁTÉKOK

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG SHARP - SONYERICSSON - SAGEM

Rabbitator PC601035
Angol nyelvű RPG játék
Nick Ibble professzor nyúlnak öltözik abból a célból, hogy uralma alá hajtsa a sárgarépa-piacot.

Dragonraid PC601043
Angol nyelvű RPG játék
Hatalamas vihar kerekedik, az égből hangos szárnycsapásokra leszel figyelmes...

Swamp Of Doom PC601046
Angol nyelvű RPG játék
Hatalmas teremtmények foglalják el az északi vidéket. A mocsár melletti falu veszélyben!

Undercover Babes PC601048
Német nyelvű RPG játék
Tudsz használni egy skalpot? Vágd meg a képet, hogy láthasd egészben! De ne túl nagyot!

06-90-629-100

Undercover Babes, Rabbitator: Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200 , 6610, 6800, 6810, 7200, 7250, 7650; Siemens: S55, SL55; Sharp: GX10, GX10i

Dragonraid, Swamp of Doom: Nokia: 3100, 3300 ,3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250 ,7650, 8910i, Ngage; Siemens: C55,C60, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55; Motorola: C370, C450, C550, E380, T720, T720i, V300, V400, V500, V525, V600; Samsung: C100, S100, S300, X100, X600; Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX22; SonyEricsson: P800, P900, T610, Z600; Sagem: myV65

Csak az N-GAGE játékgépeken!
N-GAGE
1-4 PLAYERS
ONLY ON N-GAGE
ASHEN
12+
NOKIA
ONLINE FEATURES AVAILABLE
Ashen. Ne engedj bárkit labdába rúgni!
Harcolj Jacobs Ward-ként ebben az Aréna funkcióval is rendelkező FPS-játékban!
Merülj le a romvárosba és küzdd végig az utat, hogy eljuthass az idegenek világába!
Négy harcosból csak egy lehet a győztes, nyerj „Death Match” módban is Bluetooth-on keresztül!
Vezeték nélküli, többjátékos játszmák az új Nokia N-Gage™ QD és az N-Gage™ játékgépeken!
n-gage.com/qd
N-GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
Kiadja a
NOKIA
N-GAGE ARENA
Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.